UCG

PS3专辑

VOL.24

PS3 SPECIAL


ND 4 SPD


Castrol
DUNLOP
BBS

PS3专辑 VOL.24 PS3 SPECIAL

CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

责任编辑：司徒冠鸣
封面设计：anubis



劲作集结 EXPRESS



P28 如龙 维新



P59 雨

奖杯攻略



攻略集结 GUIDE



P63 超凡 双生



P131 COD幽灵



P197 BATTLEFIELD 4



信息集结 INFOMATION



神机情报站 P2



PSN+俱乐部 P6



特企集结 FEATURE



P23 SCE日本工作室的救赎

神机情报站

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

新闻透视

NEWS REVIEW

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

PS4 正式发售！



事件回放 美国时间2013年11月15日，索尼最新次世代主机Playstation 4正式发售，美国多地的游戏零售店都举行了午夜首发销售活动，其中三藩市的GameStop还举办了非常大型的活动，玩家纷纷装扮成PS系平台上各种游戏里的人物，欢庆新主机发售。PS4售价为399美元，内含PS4主机、全新设计的DualShock 4手柄及电源等配件，如果玩家想要获得体感游戏设备PS4 EYE，则需要支付60美元另外购买。在索尼位于纽约高线酒店的官方的首发活动中，一位名叫Joey Chiu的亚裔玩家购得了第一台PS4，并与索尼电子娱乐部门的CEO安德鲁·豪斯还有美国索尼电子娱乐部门的CEO杰克·特雷顿合影。首日发售结束后，吉田修平宣布PS4首日销售额达到100万，成为PS系主机史上首发销售额最高的产品，远超系列大前辈PS2三天创造100万销售额的佳绩。

背景解析 PS4与11月15日准时发售，标志着主机界真正地进入了次世代。在纽约的PS4首发现场，限量提供444台零售版PS4，不过其实全美大量的零售店都有充足的铺货，加上预订的玩家可以直接在店铺取货，所以PS4的首日出货量其实非常大，看得出来索尼的产能的确足以应付玩家们的热情。在PS4首发日过后，有小部分玩家报称自己的PS4出现使用问题，包括HDMI口无法插入，机体外壳开裂，无蓝光光驱出仓键和漏装CPU等等，SCE全球工作室总裁吉田修平已经对此作出回应，称已经在彻查出现问题的原因，并表示出现问题的PS4只是首批发售主机中极小的一部分，消费者们无需担心。



索尼秘密研发 PS4 头戴式 3D 显示器

事件回放 据欧洲媒体报道，索尼即将全面进军虚拟现实领域，为PS4开发一款配套的头戴式立体显示器，预定于2014年发布。

最近头戴式显示器Oculus Rift VR成为业界热议的话题，而索尼在此领域已研究多年。根据多个渠道的消息，索尼的头戴式显示器与Oculus相似，内部已经将其与PS4的《驾驶俱乐部》配合使用，玩家戴上显示器之后，可以环顾驾驶舱四周，实现极强的临场感。

《驾驶俱乐部》的开发团队Evolution工作室是SCE全球工作室立体3D团队的一员，从2008年就开始从事立体3D游戏的开发。而索尼方面的HMZ-T2头戴式显示器目前售价为1000英镑，但是在游戏方面的效果不如Oculus Rift。索尼希望其新一代头戴式显示器能超越对手。

索尼的HMZ-T3/ HMZ-T3W型号头戴式立体显示器已在11月中旬于日本上市，定价为8万/10万日元。该款产品仍然是720p解析度，显示效果相当于在20米距离观看750寸电影大屏幕，类似于电影院的中间座位欣赏3D电影的效果。与上代产品相比，HMZ-T3降低了延迟时间，重量也减轻20%。特别为游戏准备的"游戏"显示模式设置了"清澈黑调整"功能，可以根据不同类型的游戏画面改善画面暗部的可视性。"T3W"是无线型号，可无线接收HDMI信号，实现完全无线的使用体验，不过电池续航时间将会从7小时缩短到3小时。

至于SCE方面研发的头戴式显示器并非HMZ系列，而是为游戏应用度身定制的产品。



背景解析 随着城市居住空间的日渐收窄和用户对于使用体验的要求日渐增高，头戴式显示器的市场也在日渐增长，擅长在硬件领域创新的索尼用敏锐的商业嗅觉探知到了这方面的前景，早早就推出了HMZ-T系列的头戴显示器，并且将其不断完善。不过直到目前为止，这一系列的显示器技术并未完全成熟，除了使用续航和便携度上仍然有待提升，其价格上并未能够实现平民化也是问题所在。Oculus Rift VR的出现让HMZ-T在游戏领域的发展受到了挑战，这个新来者价格更低，而且使用体验更符合游戏玩家的要求。但索尼有着Oculus Rift VR无可比拟的优势，除了开发实力和雄厚的资金，有着自己专属主机平台的索尼也可以轻而易举地获取更多第三方的游戏支持，相信随着HMZ-T系列日渐发展和游戏机专用型号的出现，在头戴显示器的市场上，索尼将会占得先机。

索尼发布 PS 官方手机应用



事件回放 索尼宣布将于11月13日在北美发布免费的官方 PlayStation App 应用。这是一个让玩家更好地享受 PlayStation Network 服务的使用界面，对应 PSV、PS3 和 PS4。通过该应用，玩家可以使用自己的手机或平板电脑更加方便地访问 PlayStation 官网，可以在 PS Store 上购买及下载内容。

PS App 还针对 PS4 设计了丰富功能，比如可以把手机当做遥控器，通过手机让 PS4 进入睡眠状态或将其唤醒。也可以把手机当成键盘，输入下载码或者信用卡信息。当然更可以将手机当成第二个屏幕，用于今后某些游戏的特殊功能。玩家也可以通过手机观看朋友上传的游戏视频，随时随地获悉好友的最新动态。

背景解析 在 Wii U 登场的去年就已经初见端倪的第二屏设定今年已经是满地开花，索尼自然也不甘落后，今年公布的 PlayStation App 应用可以理解为是微软手机应用 Smart Glass 的增强版，整合了访问 PSN 和第二屏操作等功能，加上对应 PS4 有各种专用功能，可以看出来索尼在次世代的服务策略方面也变得更加体贴而全面。

PS Home 寿终正寝



事件回放 曾被索尼寄予厚望的 PlayStation Home 服务，在经过了几年的惨淡经营之后，于8月30日宣布从9月开始停止在日本地区的新内容更新，2014年3月之后停止亚洲地区的新内容更新。这意味着亚洲地区即将放弃 PS Home 业务。不过美国与欧洲的 PS Home 仍将保持每周推出新内容。

背景解析 和索尼旗下不少产品一样，PlayStation Home 有着划时代的设计和创意，但却遭遇到现实环境上的限制。因为其程序本身过于庞大，启动耗时漫长，社区互动感不足等等因素都限制了它的发展，式微也是在所难免。不过既然欧美地区该类服务没有停止，则意味着其还有一定的用户量，随着 PS4 的发售，说不定 PlayStation Home 还会找到一个恰当的时机，卷土重来。

PS4 每台亏损 10 到 30 美元?

事件回放 索尼日本总部高层日前透露，PS4 仍然是一部亏本卖的主机，但亏本的幅度并不大，只要玩家购买主机的同时再买一张游戏或者注册 PlayStation Plus，就能填补硬件的亏损。这位高层并未说明是第三方游戏还是第一方游戏，一般来说，索尼可以从第三方游戏获得 10 美元左右的权利金，而第一方游戏的销售毛利为二三十美元左右。也就是说，PS4 的成本可能比批发价高 10 到 30 美元。根据通常硬件成本降低的速度，索尼从明年开始就可以在 PS4 硬件上实现盈利。

背景解析 在次世代发售的今年，一手订立了游戏主机亏本卖，靠软件盈利的任天堂前任总裁山内溥于9月19日去世，而他所建立的准则却仍然在被三大第一方遵守着。不过时到今日，第一方对于本身的盈利考虑也变得更加慎重，所以索尼也再没有打算如 PS3 时代般连年亏损，而是一开始就把硬件盈利放在了计划之中。经过前一个世代的惨痛教训，在这一个世代当中，索尼对于 PS4 的经营策略变得更务实也更合理，对于这台新主机的未来发展是非常有利的。

PS3 突破 8000 万

事件回放 11月6日，索尼宣布 PS3 累计销量已突破 8000 万台。索尼表示，未来几年内，PS3 将继续保持活跃。今年假期 PS3 推出的游戏超过 800 款，至今，PS3 累计推出的游戏已有 4332 款。索尼特别表扬了顽皮狗的《最后生还者》，本作上市三周后销量超过了 340 万套。

微软在 10 月份曾宣布 X360 销量突破 8000 万。目前二者的差距微乎其微，PS3 可能会在年内正式超越 X360。

背景解析 因为发售时间较迟，PS3 的销量一直落后于 X360，不过因为在亚洲地区和欧洲地区销量强劲，PS3 的销售总额一直在朝着 X360 逼近，在发售足足 7 年多后，两者之间的差距已经微乎其微。只是如今游戏界已经进入次世代，本世代的销量胜负已经不再重要，在两台新主机贴身发售的 11 月中，PS4 领先的销量才是真正的制胜之处。



新品亮相 GAME DEBUT

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

噗哟噗哟对俄罗斯方块

原名：ぷよぷよテトリス **开发商：**SEGA **发售日：**预定 2014 年 2 月 6 日

《噗哟噗哟》与《俄罗斯方块》这对益智类游戏界的白金搭档竟然宣布要合作推出游戏?！这估计是不少人在听了消息后的第一反应。正如标题所说，本作的主要模式是《噗哟噗哟》与《俄罗斯方块》两种风格游戏的相融合，例如左边是《俄罗斯方块》，右边是《噗哟噗哟》的这种形式，当然，也有《俄罗斯方块》对《俄罗斯方块》、《噗哟噗哟》对《噗哟噗哟》的传统形式。在本作的对战模式里如果能够给予对手很大的伤害的话将会触发各种各样的舞台效果，除了传统的下层方块增加之外还有舞台倾斜等各种各样的形式。



静籁永恒 ~送给新生之星的祈祷之诗~



原名：アルノサージュ ~生まれいずる星へ祈る诗~ **开发商**：Gust **发售日**：预定2014年1月30日

本作从世界观的角度来说算得上是PSV游戏《圣人协奏曲》的续作，但是本作不管是游戏类型还是登场角色都与前作有着非常大的区别。前作里登场的伊昂与嘉丝迪在本作里分别担任两位女主角，两人都是能够使用拥有强大力量的诗魔法的"古代种"，男主角德尔达曾是精锐部队的成员，因为某件事遭到除名之后就在街头开了一家小餐馆。在战斗里，德尔达的任务就只有一个：保护女孩子们让她们能够顺利发动诗魔法，借以诗魔法召唤出来的强大力量给予敌人最大的伤害。音乐方面将会有Gust的老熟人志方あきこ、南条爱乃等诸多音乐制作人加盟。除了两位女主角之外还存在着其他能够使用诗魔法的角色，详细情报还请等待官方的后续报道。

影牢 暗域公主

开发商：Koei Tecmo

原名：影牢 ~ダークサイド プリンセス~ **发售日**：预定2014年2月27日



9月9日SCEJA的发布会上公开了经典名作《影牢》系列"复活的消息，这是前作《影牢2 暗黑幻影》阔别9年后新作，平台为PS3和PSV。这个系列是一款玩法比较独特的游戏，玩家所操纵的是本身没有任何战斗力的柔弱少女，但是她可以在城堡里面设置各种各样的陷阱并加以操纵，以此来打倒入侵的敌人。陷阱的种类丰富，手段残忍，而且还有很多场地陷阱可以使用，跟自己的陷阱组合起来可以构成非常爽快华丽的陷阱连击，以此击杀敌人。

不过这次的女主角雷格丽娜并不是孤身一人，身为魔神之女的她拥有三名分别代表了"华丽"、"残虐"、"屈辱"这三种精神的仆人，所有陷阱也会根据特性归入到这三个类别中。随着玩家不断使用某个类别的陷阱，还会慢慢解锁之后该类别的高级陷阱，获得更强大的陷阱。而且本作可同时设置的陷阱不再限定为三个，让玩家陷阱配搭的空间更加自由！

IS2 炽热之心

开发商：5pb.

原名：IS2 イグニッション・ハーツ **发售日**：预定2014年2月27日



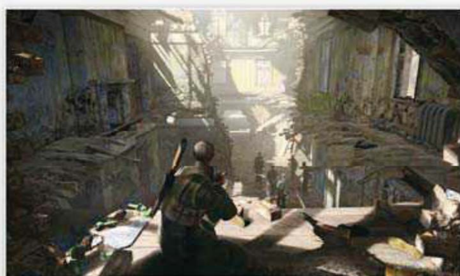
由轻小说改编的动画《IS》在宣布决定制作第二季的同时，5pb也宣布了该做将会推出改编游戏。如今动画已经开始播放，5pb也公开了游戏的详细情报。

虽然原作是一部画面较为精彩的战斗系动画，但本作却是一款文字冒险游戏。而动画第二季登场的学生会长更识楯无和她的妹妹更识簪都会在本作登场。故事讲述主人公一夏在准备学园祭的表演节目时遇上了爆炸事件，从而导致了失忆。学园祭也因此而终止，众多女主角用尽了办法都没能让他恢复记忆。为此，更识楯无决定重开学园祭。而女主角们也以此为契机展开了争夺爱人的战争。最终能让一夏恢复记忆的，到底是谁呢？

狙击精英Ⅲ

开发商：505 Games

原名：Sniper Elite Ⅲ **发售日**：预定2014年内



相信喜欢枪战的军事迷玩家们都希望有一款游戏可以重现狙击的感觉吧？"《狙击精英》系列"正是这样的一个游戏系列。游戏的系统设计非常的严密，玩家在狙击时需要考虑风向、重力、枪口速度和跳弹的因素，贴近现实，但上手难度并不算高。而且游戏有着非凡的演出效果，一击必杀时有冲击力的画面特写。

尘埃克星

开发商：Capcom

原名：Dustforce **发售日**：未定



这是一款非常有创意的平台动作游戏，虽然游戏的画面只是8Bit风格，但可别小看它哦，玩家可以选择四位个性迥异的清洁工，在各种各样的场景中清理各种尘埃，关卡有50个以上，无论是铺满枯叶的森林还是充满幽灵的屋子，应有尽有。玩家将在这些舞台中清理地面和墙壁上的尘埃，还需要靠攻击来打碎一些大块尘埃，这些尘埃里面还有一些类似动物、书籍等可爱物收集哟。除此之外，玩家还需要依靠跳跃来回避地面的尖刺攻击。完成关卡后，游戏还会针对玩家的清洁程度、完成时间和所找到的要素进行评价，以更高的分数为目标前进吧！

真·高达无双

原名：真・ガンダム无双 **开发商**：NBGI **发售日**：未定



时隔近三年，由NBGI与Koei Tecmo合作制作的"《高达无双》系列"终于推出了万众期待的新作——《真·高达无双》。前作《高达无双3》采用动画渲染风，而本作则是回归到真实系涂装风。本作是集系列大成之作，《高达无双2》的"原作剧情模式"隆重回归，新收录SEED、SEED DESTINY、UC等作的剧本，同时还追加全新的"终极模式"，本作的中心便是围绕着这两个模式来进行。本作的可操作机体达100台以上，已公开的有RX-78-2初代高达、独角兽、Z高达、强袭自由高达、卡碧尼、TurnX、新安洲等。新参战的机体包括UC的报丧女妖、SEED的强袭高达和神盾高达还有在《高达无双3》里作为DLC角色登场的刹帝利等。至此，从9月至12月这四个月里，每个月都会有一部不同系列的无双游戏推出，而且皆为PS3/PSV双平台，丰富多彩，任君挑选。

新闻大杂烩 VARIETY NEWS

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

业界之声



我们的终极目的是为所有设备提供PlayStation游戏，所以我们也考虑PC、电视、影碟机、手机和平板。

——SCE全球工作室总裁吉田修平表示，PlayStation这个品牌将会从硬件转型为服务，尽可能覆盖所有平台。



这一轮主机降价会来得比过去更快，他们在控制生产成本方面效率很高。

——动视暴雪CEO Bobby Kotick认为，因为PS4和Xbox One都是使用成熟的技术，在降低成本方面的速度会更快，预计能够更快下调价格。



他们是聪明人，能够认识到自己做的一些事不怎么招人待见，这是好事。

——谈到微软改变Xbox One的规格与规定，SCE全球工作室总裁吉田修平表示，微软能这么快做出反应表示他们很聪明，他还说“这段时间对他们来说肯定很艰难”。



PS4和Xbox One版的开发都很平顺，而上世代版本非常困难，简直是噩梦。

——《刺客信条IV 黑旗》制作人Ashraf Ismail表示，因为PS4和Xbox One的架构跟PC很像，所以做起来很轻松，而PS3和X360版本的制作难度大得多。



现在我们已进入全盛时期，PS4是皇冠上的宝石，前方等待我们的是自初代PS发售以来最光明的道路。

——SCEA首席执行官Jack Tretton日前表示，PS4现在的产量之大是“现象级的”，而且无论生产多少都无法满足订单。PS4注定将成为SCE有史以来最盛大的首发，SCE的好日子已经到来了。



PS5也许只是一个手柄加上一个显示器。

——《铁拳》制作人原田胜弘，PS4将会是最后一代主机，未来PlayStation这个名字将会是一种网络服务的名称，需要的硬件仅仅只是手柄和显示器。

流言蜚语

S4《GT赛车7》后年上市?

《GT赛车》制作人山内一典最近在接受日本媒体采访时表示，PS4的《GT赛车》最新作将会在“一两年内”发售。山内一典说：“这款PS4游戏，我们很可能会叫做《GT赛车7》，它将会在一两年内做好。”

《超凡 双生》耗资2000万欧元

据法国《费加罗报》报道，《超凡 双生》的制作成本大约为2000万欧元。此前《暴雨》的制作成本为2200万美元，宣传成本800万美元，发行成本1000万美元，最终带来的收入超过1亿美元，被认为是“利润相当可观”的产品。

《生化危机7》开发中

动作捕捉工作室House of Moves的一位原职员，最近在其线上个人简历资料中更新了《生化危机7》的项目经历，她在该作中担任了服装设计师的工作。据透露，她在2012年11月到2013年1月期间参与了《生化危机7》的开发工作。

House of Moves位于洛杉矶，曾经为《战神III》、《光环 致远星》、《COD 黑暗行动》等游戏完成了动作捕捉工作。

《刺客信条》将锁定埃及

《刺客信条IV 黑旗》导演Ashraf Ismail日前表示，希望将来《刺客信条》将舞台设定于埃及。他说：“古埃及是一个很酷的地方。我们页游非常合理的剧情可以解释为何会发生在埃及。



数字串烧

120台 一大波PS4开发机杀到！对于旗下的王牌工作室，索尼如何能怠慢，所以顽皮狗从他们手上拿到了足足120台PS4开发机，组里的制作人Christophe Balestra甚至在Twitter上放出了这些开发机照片。顽皮狗将会用这些开发机制作《未知海域4》。



10亿美元 Activision宣布，《COD 幽灵》上市首日全球出货额即突破10亿美元。在Activision的声明中明确指出，这10亿美元的游戏是卖给零售商的出货额，实际卖到消费者手中的销售额未公布。

2900万 Take-Two日前宣布，截止到9月30日的上个财季，其季度营业收入达到了创纪录的12.7亿美元。其主要原因，当然是《GTA V》的火爆热销。Take-Two在声明中说，本作出货量已逼近2900万套，只用了不到6个星期的时间，就超过了《GTA IV》的最终累计销量。这也是本世代主机游戏迄今为止的最高出货量，《GTA V》相信会成为本世代第一款、同时也有可能是最后一款销量突破3000万套的大作。



4.5G 高德纳（Gartner Inc.）咨询公司最近发布的报告显示，2012年全球游戏市场规模为790亿美元，而2013年预计将会达到930亿美元，到2015年会进一步提高到1110亿美元。



栏目主持：宇宙人

PSN+俱乐部

PlayStation Plus

自从去年底索尼开始针对PSN+用户提高优惠政策开始，我们可以很自然地发现商城中为会员提供的免费下载游戏逐渐多了起来，有些是当月免费，而有些则会免费更长的一段时间。在这些游戏中自然也不乏经典大作，虽然免费的大多为几年前的老作品，但是其游戏性完全可以保证，倘若你还没有体验过某款游戏，会员免费绝对是你最好的选择。这里需要注意的是，有些游戏存在网战奖杯，可以会由于游戏上市时间过长导致服务器关闭和服务器人数较少等问题，从而让这些奖杯无法获得，追求白金的玩家要特别谨慎来体验这些游戏。这次栏目正值PSN+免费游戏变更的时间，所以就暂时为大家介绍一下各个服务器在此次更新中不会取消的一些免费游戏供玩家们参考。

[光盘游戏免费数字版介绍]

白骑士物语 光与暗的觉醒 日服

原　　名：白骑士物语 –光と暗の覚醒–
游戏类型：角色扮演
奖杯总数：25
- 铜杯：9
- 银杯：7
- 金杯：8
- 白金：1

白金难度：9/10
在线奖杯：有
白金时间：400～700小时
硬件需要：无



游戏介绍：本作是2008年12月推出的《白骑士物语 远古的鼓动》的续作，讲述的是酒店伙计雷纳德成为白骑士的契约者，并开始其战斗的故事。这次游戏将会加入女性的月姬骑士角色，而传统的黑白骑士等角色也将继续出场。由于包含了前作《白骑士物语 远古的鼓动》的内容，本作可谓是史无前例的巨大容量，十分超值，没有玩过前作的朋友也大可买来体验一把。不过体验的玩家需要注意本作想要白金难度相当大，耗时相当久，白金控们可要做好准备。

龙之信条 黑暗觉者 美服 欧服

原　　名：Dragon's Dogma Dark Arisen
游戏类型：动作冒险
奖杯总数：51
- 铜杯：42
- 银杯：5
- 金杯：3
- 白金：1

白金难度：5/10
在线奖杯：无
白金时间：约70小时
硬件需要：无



游戏介绍：《龙之信条 黑暗觉者》是《龙之信条》的资料片，而《龙之信条》是Capcom于2012年5月推出的一款动作角色扮演游戏，游戏除了提供开放式的巨大广阔世界让玩家们自由探索之外，还追加了一个可以让玩家们来培育养成，并透过网络租借给其他玩家下载使用的佣兵系统等要素，让玩家们可以藉此获得更多冒险体验。如果体验过前作而没有体验过本作的玩家可以尝试下载，该作品可以继承前作存档，方便玩家更好地对游戏新要素进行体验。

二进制领域 美服

原　　名：Binary Domain
游戏类型：动作射击
奖杯总数：29
- 铜杯：23
- 银杯：4
- 金杯：1
- 白金：1

白金难度：7/10
在线奖杯：有
白金时间：约80小时
硬件需要：无



游戏介绍：本作由开发了《如龙》系列"的知名制作人名越稔洋打造，是一款追求在线对战乐趣的射击游戏。故事发生在2080年的东京，人类为了生存而与背叛的机器人展开厮杀。本作中，玩家们将和多名同伴一起行动，采用互相协力来进行战斗的"Team Action"，是一款以团队行动为主题的动作射击游戏。玩家们必须根据战况与同伴并肩作战，挑战各种机械强敌；根据玩家选择的不同，跟随玩家的同伴也不一样，故事走向也会因此发生改变。这让整个故事充满戏剧性和丰富的变化，非常有趣。同时，本作的同伴NPC们都拥有高AI且有语音识别功能，因此玩家可直接使用语音对其下达作战指示。作品虽然评价不高，但是体验一下也不为过。

潜龙谍影崛起 复仇 欧服

原　　名：Metal Gear Rising: Revengeance
游戏类型：动作冒险
奖杯总数：61
- 铜杯：42
- 银杯：5
- 金杯：3
- 白金：1
- DLC奖杯：10

白金难度：8/10
在线奖杯：无
白金时间：50小时以上
硬件需要：无



游戏介绍：本作的主人公不再是我们熟悉的Snake，而是另一位人气角色雷电。本作讲述了雷电在《MGS4》之后，任职于一家私人军事企业，后来在一次护卫某国总统的任务中受到袭击，不仅护卫对象被杀，自己也身负重伤，随后他穿上了新的强化骨骼开始了复仇的道路。本作由白金工作室开发，一改系列的风格，以紧张刺激的"斩夺"为卖点，同时保留了一些潜入要素。欧服免费开放本作的下载可以说是十分厚道，此等大作各位ACT玩家们又有什么放过的理由呢，赶快抓紧时间下载吧。



PSN免费游戏推荐 FREE GAME

记忆猎人 欧服

原　　名：Remember Me
游戏类型：动作冒险
奖杯总数：51
- 铜杯：43
- 银杯：4
- 金杯：3
- 白金：1

白金难度：7/10
在线奖杯：无
白金时间：约30小时
硬件需要：无



游戏介绍：是一款以记忆为主题的科幻游戏，游戏设定在近未来2084年的巴黎，在游戏中人类的记忆可以在黑市中出售和购买，游戏的主要角色是一名女性。在游戏世界中，人类全部被灌输到一个感知系统中，一个可以捕获记忆并且可以自由在线交换和交易的系统，制造Sen-Sen感知系统的公司称之为Memoryeyes，这个公司控制整个世界记忆的流通。而游戏女主角则以渗透人类记忆，并通过记忆了解他的过去。



杰克与达斯特三部曲 欧服

原　　名：The Jak and Daxter Trilogy
游戏类型：动作冒险
奖杯总数（1、2、3作）：39/41/45
- 铜杯：22/26/34
- 银杯：12/10/9
- 金杯：4/4/3
- 白金：1/1/1

白金难度：5/10
在线奖杯：无
白金时间：70小时以上
硬件需要：无



游戏介绍：本作是顽皮狗旗下的大作《杰克与达斯特》三部的高清合集，其中包括了《杰克与达斯特：旧世界遗产》、《杰克与达斯特2》与《杰克与达斯特3》，是PS2时期的经典作品，本次HD化不仅分辨率变成了720P且支持3D，此外还增加了奖杯系统，同时可以获得3个白金，奖杯控们不用犹豫了吧。



Alex Kidd奇幻世界大冒险 日服

原　　名：アレックスキッドのミラクルワールド
游戏类型：动作冒险
奖杯总数：12
- 铜杯：9
- 银杯：2
- 金杯：1
- 白金：0

100%难度：1/10
在线奖杯：无
100%时间：30分钟～1小时
硬件需要：无

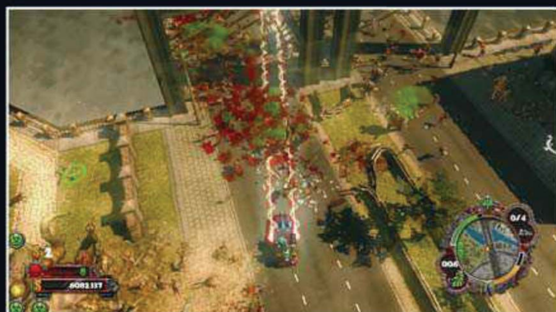


游戏介绍：Alex Kidd是世嘉公司游戏中最早的标志性人物，索尼克出现后渐渐被人遗忘，这个游戏最早在86年出品的《Alex Kidd奇幻世界大冒险》中第一次出现，当时热销全球。本次该作品以PSN下载的形式再度推出可以让没有体验过这款游戏的玩家感受一下本作带来的乐趣，同时也可以让一些老玩家去回味那经典的一刻，在索尼克大红大紫的今天，这样一款别具风格的动作游戏还是有一定体验价值的，在这里推荐一下。

僵尸赛车手HD 日服

原　　名：Zombie Driver HD
游戏类型：竞速
奖杯总数：31
- 铜杯：15
- 银杯：9
- 金杯：6
- 白金：1

白金难度：4/10
在线奖杯：无
白金时间：10～30小时
硬件需要：无



游戏介绍：本作是一款以猎杀僵尸和竞速为主题的游戏，整个游戏都在一座死城里进行，车辆都装有冷兵器，玩家通过比赛得到奖金并对车体进行升级，在完成特定任务后会开启新的车辆，零件和区域，游戏的自由度很高，一些细节刻画得还是很用心的尤其是那里面尸体被击碎和分割的画面非常非常的夸张，绝对让你的肾上腺分泌达到一个新的高度。如果体验过之前的《机车风暴RC》，那么这款游戏也是你一个不错的选择，白金时间都不是很高，虽然算不上白金神作，但是依旧推荐给白金党。

Ibb&Obb 美服

原　　名：Ibb&Obb
游戏类型：益智解谜
奖杯总数：11
- 铜杯：6
- 银杯：4
- 金杯：1
- 白金：0

100%难度：4/10
在线奖杯：无
100%时间：约7小时
硬件需要：无



游戏介绍：本作是一款多人游玩的益智类游戏，在游戏的世界中有来自两个方向的重力，而玩家之间则控制两名角色在不同的重力中互动。玩家可以控制ibb和obb两名角色，而这两人的互动解谜是游戏最大的魅力。游戏将为玩家提供五个可探索的世界，每个世界中包含了三个关卡，游戏刚开始玩家会看到彩色风格的画面，而随着不断的进行游戏，其中也会有黑暗的一面。从风格上来讲，本作带着轻松愉快地感觉，很适合让人在休闲的时候进行游戏，同时可爱的人物也让人不忍放手，总的来说虽然是一款益智解谜小游戏，但是乐趣还是很丰富的，闲来无事的时候就来尝试一下看看吧。

PS3 NEW GAME SCHEDULE 新作发售表


■闪电归来 最终幻想XⅢ


■新・萝萝娜的工作室 起始的物语 阿兰德的炼金术士


■最终幻想X / X -2 HD


■龙背上的骑兵3

日期	中文译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年11月					
14日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ : Black Flag	Ubisoft	动作	中文版
19日	极品飞车 劲敌	Need for Speed Rivals	EA	竞速	美版
20日	怪物猎人 边境G	モンスターハンターフロンティアG ビギナーズパッケージ	Capcom	动作	日版
21日	闪电归来 最终幻想XⅢ	Lightning Returns: Final Fantasy XⅢ	Square Enix	角色扮演	日版
21日	闪电归来 最终幻想XⅢ	Lightning Returns: Final Fantasy XⅢ	Square Enix	角色扮演	中文版
21日	新・萝萝娜的工作室 起始的物语 阿兰德的炼金术士	新・ロロナのアトリエ はじまりの物語 ～アーランドの炼金术士～	Gust	角色扮演	日版
28日	魔界战记D2	ディスガイアD2	日本一	策略角色扮演	中文版
28日	无双大蛇2终极版	无双OROCHI2 Ultimate	Koei Tecmo	动作	中文版
28日	真・三国无双7猛将传	真・三国无双7猛将传	Koei Tecmo	动作	日版
28日	超级机器人大战OG无限战斗	スーパーロボット大战OG INFINITE BATTLE	NBGI	动作	日版
2013年12月					
5日	解放少女SIN	解放少女SIN	5pb	文字冒险	日版
5日	GT赛车6	グランツーリスモ6	SCE	竞速	日版
5日	GT赛车6	グランツーリスモ6	SCE	竞速	中文版
12日	信长的野望・创造	信长の野望・创造	Koei Tecmo	策略	日版
19日	龙背上的骑兵3	ドラッグオンドラグーン3	Square Enix	动作角色扮演	日版
19日	真・高达无双	真・ガンダム无双	NBGI	动作	日版
26日	最终幻想X / X -2高清重制版	ファイナルファンタジーX / X -2 HDリマスター	Square Enix	角色扮演	日版
2014年1月					
23日	战国BASARA4	战国BASARA4	Capcom	动作	日版
23日	龙珠ZZ之战	ドラゴンボールZ BATTLE OF Z	NBGI	动作	日版
30日	静籁永恒 送给新生之星的祈祷之诗	アルノサージュ ～生まれいずる星へ祈る诗～	Gust	角色扮演	日版
2014年2月					
6日	噗哟噗哟对俄罗斯方块	ぷよぷよテトリス	SEGA	益智	日版
6日	超级女主角战记	超ヒロイン战记	NBGI	策略角色扮演	日版
22日	如龙 维新	如龙 维新!	SEGA	动作冒险	日版
25日	神偷	Thief	Square Enix	动作冒险	美版
25日	恶魔城 暗影之王2	Castlevania: Lords of Shadow 2	Konami	动作	美版
27日	影牢 暗域公主	影牢 ～ダークサイドプリンセス～	Koei Tecmo	动作	日版

蓝光最新出碟推荐

2013年8月~2013年11月

——按发售时间排列——

文 十大恶劣天气 编 AQ 美编 小瑟

88分钟

88 Minutes



IMDB评分 5.8

BD发行日期	2013年8月20日	版本	A区
年份	2007年	类型	犯罪/惊悚
容量	50GB×1		

《88分钟》与多年前FOX台的热播美剧《反恐24小时》一样采用了"Real Time"实时同步的叙事方式，惊险刺激、险象环生的演绎者从"鲍小强"这样的铁血特工，变成了老戏骨阿尔·帕西诺饰演的一位心理学教授Jack Gramm。这位成天在大学校园中悠哉游哉的胡子大叔，在法庭上却拥有比法官，乃至陪审团还要大的权力。当所有的证据（甭管是真实还是伪造的证据）都指向一名一级谋杀嫌疑人的时候，能够决定审判是否会发生逆转的就不再是律师的三寸不烂之舌，而是Jack提交的精神鉴定报告，由此决定嫌疑人在案发现场的所有行为究竟是在自我意识的支配之下，还是受到自由意志的支配。七年前，Jack帮助FBI将一个连环杀人疑犯送上了电椅，而七年之后的一个早晨，他突然发现真正的"凶手"，已经向自己发出了88分钟的死亡预告……



本片拥有一个不错的故事，对精神鉴定与司法制度漏洞关系的探讨也明显比传统的律政题材要更有深度，然而导演在细节安排和节奏控制方面的力度明显不足，好在老影帝的表演还是能够为本片扳回不少观赏性。

行尸走肉第三季

The Walking Dead:The Complete Third Season



IMDB评分 7.8

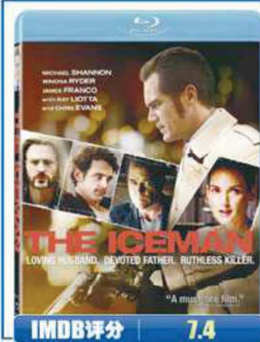
BD发行日期	2013年8月27日	版本	A区
年份	2012年	类型	恐怖/惊悚
容量	50GB×5		

TWD（行尸走肉）第二季将一大堆人放到农场反复唠嗑的拖拉节奏让很多观众不满，也暴露了这些张口闭口都是"人性"、"道德"的问题青年们对"文艺"叶公好龙的本质，也许AMC台也开始向节节滑落的收视率妥协，也许他们将预算都剩下来用到第三季。从第三季第一集的"监狱攻侵战"开始，剧组就憋足了重火力，就连卡罗尔、卡尔这样的妇孺之辈也被强行注射了大剂量的鸡血，杀得丧尸们鸡飞狗跳。引入的新派系——在小镇伍德伯瑞占山为王的"总督"大人，也将此前内敛与隐晦的矛盾对立关系变成了大刀阔斧的对决。此前拖家带口寻找救世良方，期待帮助更多人类，让文明种子生根发芽的Rick团队，现在也放下了对宇宙真理的追求，只想着先发制人，把对方全部弄死了事，人民内部矛盾和路线之争，已经被两个水火不容的"政权"的全面开片所代替，就连武器也换装了军方制式装备，说第三季的主线就是发生在"Z世界"的一场局部战争，是一点也不为过的。

当然，如果光靠"激烈"场面，TWD永远也不会拥有如今在丧尸题材影视领域无冕之王的地位。毕竟光比烧钱，电视剧永远也拼不过电影。真正能够吸引观众的，依然是剧中人物的命运，尤其是在本季的故事已经完全偏离原著漫画的前提之下。"好话说尽，坏事做绝"的总督，在精神崩溃边缘实现自我救赎的瑞克，在成长中逐步黑化的卡尔，战力惊人，有情有义的刀女，还有重新回归的独臂猛男摩尔的命运抉择……即便是大奸大恶之人，他们在人伦崩坏的末世之中也有闪光的一面。

蓝光最新出碟推荐（2013年8月至2013年11月，按发售时间排列）

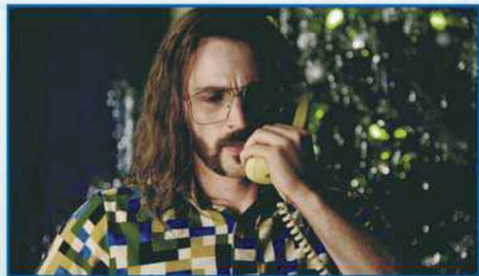
冰人杀手
The Iceman



IMDB评分 7.4

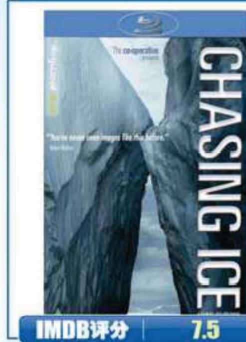
BD发行日期	2013年8月27日	版本	A区
年份	2012年	类型	动作/犯罪
容量	50GB×1		

动作迷们见过太多的天使与魔鬼结合体式的职业杀手形象，如让·雷诺的里昂，发哥的“小马”等等。面对目标的时候，他们是手段特别残忍、社会危害性极大的杀手，而在面对爱人、家人和“基友”的时候，他们又是举手投足之间流露着浓情厚意的好男人。如果你质疑这种矛盾形象完全就是商业片编导们的意淫，那么就非常有必要看一看这部长着动作片标题的文艺杀手电影，因为片中的这个“两面派”杀手完全取材于真实。主角Richard Kuklinski是上世纪80年代西方世界让人闻风丧胆的职业刺客，他在职业生涯中夺去了近两百人的生命，其中包括许多赫赫有名的权贵。他的行刺手法并不固定，其中有百步穿杨的狙击，有用棍棒实施的虐杀，有人为制造事故的“意外”，还有神不知鬼不觉的投毒，但最终都要经过一道工序——将尸体冷冻以掩盖具体死亡时间，警方因此很难掌握他的活动规律。甚至就连Kuklinski的妻女在与其生活的几十年时间中，都对他的“工作”一无所知。支撑他从事这份“工作”的原因很简单——在外赚钱，养家糊口。



本片的基调阴森冷静，并没有刻意卖弄暴力元素，令人发指的残杀行为也得到了尽可能的淡化。冷漠平静的外表下藏着对家庭深切的爱与愧责，可见这样的角色完全就是为了迈克尔·珊侬量身定做的。

逐冰之旅
Chasing Ice



IMDB评分 7.5

BD发行日期	2013年9月10日	版本	A区
年份	2012年	类型	纪录
容量	50GB×1		

尽管我们在小时候就听说过，到20XX年的时候，由于两极冰川融化所导致的海平面上升会让地球上若干分之一的地区沦为一片泽国，最终让地球还原成一颗“水球”，但一成不变的生活似乎在不停地告诉自己——那些都是危言耸听。即便是将自己标榜为人类文明灯塔的某个超级大国，也拒绝在《京都议定书》上签字画押，肆无忌惮地排放着碳化物。纵然这几年全球各地的恶劣气象灾害事件频发，纵然夏天越来越难熬，纵然冬天越来越不像是冬天，我们还是觉得“未来水世界”的残酷距离自己太遥远——无论是时间上还是位置上。更重要的是，全球气候变暖的成因和后果一直以来都只是推断，甚至受到了不少自然科学家的公开质疑。

《逐冰之旅》就是一部带领我们进入极地世界，近距离观察冰川由于温室气体的影响而融化、分解、崩塌的过程，通过影像将其后果以最直观的方式呈现出来的影片。本片的创作意图，最初只是想拍摄一段公益短片，放到Youtube上作为警示用途，但后来导演发现有限的片长内无法形成足够的说服力，索性将其处理为了长篇。于是以摄影师James Balog为首的EIS(Extreme Ice Survey)团队，为了采集资料证明气候变暖是个不争的事实，深入冰岛、格陵兰、阿拉斯加等七处高寒地区，捕捉正在消融中的一座座冰川的最终归宿。由于放映权的问题，在



去年圣丹斯电影节惊艳登场后，本片始终无法进入影院之中，只在议会、NGO、大学等场所播放。因此这次发行的蓝光套装，对于关注环保的纪录片爱好者们而言可以算得上是必入之作。

亡命天涯二十周年纪念版
The Fugitive:20th Anniversary Edition



IMDB评分 7.8

BD发行日期	2013年9月3日	版本	A区
年份	1993年	类型	动作/犯罪
容量	50GB×1		

哈里森·福特爷爷永远不是一名标准意义上的动作巨星，但他的动作类作品却可以在肌肉猛男如林的这一领域占有一席之地，这靠的就是“另类”的风格。与州长大人的机械雄风、史爷爷的暴力耍大枪和布鲁斯所演绎的一个个“死得难”主角截然不同的是，“福特系”的角色们基本上都是“战力=5的渣渣”。无论是中情局情报分析员杰克·瑞恩（Tom Clancy小说改编的系列电影的角色）、《空军一号》的美国总统，还是在《亡命天涯》中饰演的这位被栽赃的医生，在影片的大多数时间中都要面对强力敌人的围剿与追杀，情节以智斗为主，就像医院脱困这场戏，主角靠的是与“动作”风马牛不相及的职业技能。纵然要上演“全武行”，主角的动作也毫无美感可言。观众对暴力场面的审美期待，被对人物命运的关注所代替了。

90年代的中前期是传统好莱坞惊险片最后的黄金时期，93、94年诞生了两部以故事取胜，形式永远服务于内容的逃亡电影《肖申克的救赎》和《亡命天涯》。“亡”片也引发了同类型题材作品的大量出现，并且成为了动作领域的主要类型，但在越来越火爆的场面和越来越多噱头的表象之下，更多的是对观众智商的漠视。同样具有纪念意义的是，《亡命天涯》也是以分账方式引入中国大陆的第一部好莱坞大片，甚至还是不少80后观众第一次走进影院所观看的电影。本纪念版收录有哈里森·福特和汤米李·琼斯两位主演的全新评论音轨，值得广大动作迷收藏。



弗兰肯斯坦的军队
Frankenstein's Army

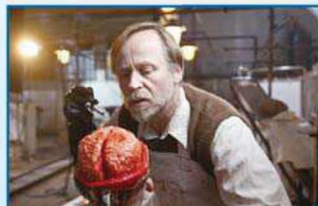


IMDB评分 7.5

BD发行日期	2013年9月10日	版本	A区
年份	2013年	类型	恐怖/战争
容量	50GB×1		

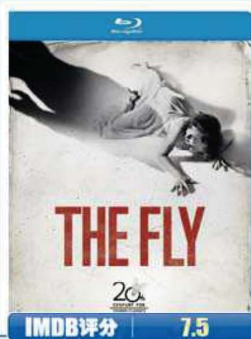
之所以将本片当作是《钢铁苍穹》的姊妹篇，是因为二者的内容与拍摄过程实在是太过相似：同样讲述纳粹凭借黑科技对战后世界发动全面逆袭的史诗故事，首部预告片一经公布就引起了影迷的强烈关注，但却由于预算问题高开低走，拍拍停停始终出不来，规模也从World War Ⅲ缩水成室内剧级别，期待中的超级大片变成了B片。最终成本虽然难登大雅之堂，但却能够在Cult迷的小圈子中流传。（cult电影，是指某种在小圈子内被支持者喜爱及推崇的电影。一般而言，这种电影难以获得大规模的票房成功。）

从本片的标题不难看出，这又是一部以“纳粹丧尸”为主题的恐怖电影。不过与此前的《死亡之雪》、《前哨》等只是让传统的丧尸穿上二战德军制服出来吓唬人的模式不同的是，本片最大的特色就是将纳粹军事科技的冷酷味和邪恶感，与传统的恐怖片造型元素相结合，创造出了一种极其怪诞的蒸汽朋克风格。我们看到的一个个怪物不再是人类的变异体，而人的血肉之躯成为了制造它们的原材料。尽管导演对血腥元素的热衷吓跑了一批又一批的投资人，但他并没有在“个人嗜好”上做出任何的妥协，口味之重令人发指！



蓝光最新出碟推荐（2013年8月至2013年11月，按发售时间排列）

变蝇人
The Fly


IMDB评分 7.5

BD发行日期 2013年9月10日 | 版本 A区
年份 1958年 | 类型 恐怖/科幻 | 容量 50GB×1

由于缺乏必要的视觉特效手段，上世纪中叶的科幻类恐怖片都不约而同地通过动物、昆虫的形象与人体的粗暴嫁接，来创造出各种骇人的怪诞形象。这是从1958年的《变蝇人》开始的，包括后来的《蜘蛛侠》都使用了这个概念。大多数观众看过的都是柯南伯格执导的1986年翻拍版，至少和老版讲的都是同样的故事：一个科学疯子发明了时空交错的科技，可以将人体分解传输到另一个地方再重组（当时人们还不知道量子迁移这种概念）。在例行实验中，一只苍蝇飞进机器里，与他的细胞结合，结果诞生了一只蝇头人身的老怪。86版所处的是电影工业已经成型的时代，更强调视觉效果，该片也获得了同年的奥斯卡最佳化妆奖。58年原版则将中心放在了故事上，倾向于科学与伦理的探讨，还涉及到谋杀和安乐死的司法裁定标准问题，无论是科幻形象还是主题都领先于时代。"苍蝇不会恐惧，苍蝇也不会感到羞耻，苍蝇也不喜欢政治"这样的对白，亦值得以"万物灵长"自居的我们深思。

国土第二季
Homeland:The Complete Second Season


IMDB评分 8.5

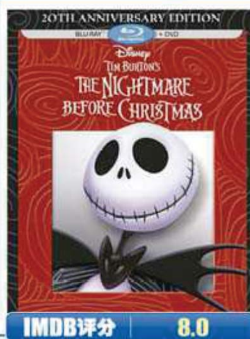
BD发行日期 2013年9月10日 | 版本 A区
年份 2012年 | 类型 剧情/家庭 | 容量 50GB×3

从细腻婉约到飞速大胆，《国土》第二季完成了一次华丽的转身，抛弃了第一季让人诟病的"反复黑化和洗白"的套路，从第二季第一集开始，故事就在高速之中运转。令人欣慰的是，第二季以CIA四人组与阿布·纳希尔领导的恐怖集团之间的决战为主线，并没有回到好莱坞反恐题材动作片那种非黑即白、非正义即邪恶的阵营划分，拥有混合身份的布鲁迪参议员的存在，使得对这场无声较量的叙述没有偏向任何一方。这既是对伊斯兰在美国人心目中根深蒂固的恶劣形象的平反，也是"美帝"在推销普世价值过程中对现实困境的诉苦。尽管情节推进速度明显加快，无论是敌我矛盾还是CIA兰利总部内部的"宫斗"都陷入白热化，但能够实现比《反恐24小时》还要惊爆的吸引力，靠的不是打男打女和翻车爆炸，而是张弛有度的节奏，外加文学性与戏剧性的结合。

如果不看剧组名单，我们很难想象《国土》居然是《24》原班人马拍摄的，它体现的正是美国影视工业的专业市场化运作。10年前，"反恐战争"正酣，美国主流舆论集体右倾，观众需要的是"鲍小强"这种信奉"目的证明手段"的反恐铁血悍将。10年后的今天，恐怖组织的实体已经被美国的战争机器摧毁得支离破碎，胡子大叔们的袭击手段也从大规模袭击，逐步向需要长期筹备的隐秘攻击转变，随着战争谎言的揭开，美国人也开始对惟我独尊的生活方式做出反思，开始寻求对不同文化、不同宗教的包容，这也是《国土》编剧的立足点：不再创造那些动辄带着核弹和生化武器空降美国本土的恐怖分子，主角没有个人英雄主义的光环，不仅形象平常化，而且除了客观条件（官僚体制）的制约以外，还忍受着来自"主观原因"的折磨（如女主间歇发作的精神病）。斗争基本上不依靠令人眼花缭乱的高科技手段，更多是人心和人性的较量。



圣诞惊魂夜20周年纪念版
The Nightmare Before Christmas:20th Anniversary Edition


IMDB评分 8.0

BD发行日期 2013年9月10日 | 版本 A区
年份 1993年 | 类型 剧情/惊悚 | 容量 50GB×1

《僵尸新娘》被公认为鬼才导演Tim Burton最具代表性的一部作品。其实早在1993年由他担任编剧和制片的《圣诞惊魂夜》中，哥特卡通混搭风就已经得到了确立。在《僵尸新娘》中，我们所一贯熟知的阴界居然是华灯异彩，充满了欢笑和喜悦，而阳界则充斥了阴冷与自私。如果在爱屋及乌之心的驱使之下去回顾此前的《圣诞惊魂夜》，就会发现二者的审美特点完全一致，甚至会觉得小骷髅Jack和僵尸新娘简直就是天生的一对。这座小镇上充斥着各种让人不寒而栗的事物——按下去就会发出尖声惊叫的门铃、毒蜘蛛做成的蝴蝶结、吸血大赛、成堆的坟墓和游走在其中的僵尸，然而这些恐怖元素却与真正意义上的恐怖没有半毛钱的关系。因为在这里，以生死为代表的价值观是与现实世界完全相反的，居民们赞美死亡，热衷各种恶作剧。所有的角色都长着骇人的外表，骨子里面却又流露着可爱。除了单纯依靠粘土动画实现的逼真动作和大场景以外，本片的歌舞剧也让观众得到了充分的视听享受。



灭世第一季
Revolution Complete Season One


IMDB评分 6.2

BD发行日期 2013年9月10日 | 版本 A区
年份 2012年 | 类型 灾难/生存 | 容量 50GB×5

创造世界末日，除了超级大国打开核武库互种"蘑菇"、丧尸乱咬人、小行星撞击地球、磁极倒转导致山崩地裂席卷全球这些完全不靠谱的手段以外，还有一种方法，就是来一场全球范围的超级大停电。看看美国上世纪90年代的几次停电事故让大都市都乱成什么样就知道了。《灭世》中的这场全球摸黑玩得更加彻底，电力供应的突然消失并不是能量意义上的，而是物理概念上的——法拉第、安培、奥斯特、麦克斯韦的研究成果全部可以滚了，因为从剧集的第一秒开始，这个世界就根本不存在"电"这种东西，任凭你怎样捣鼓燃气、水力发电机或是核反应堆，都不能再产生一丝一毫的电力！

从创意上来说，《灭世》所创造的末日概念比同类型题材都要先进许多，因为它试图呈现给观众的是一个物理规律紊乱的世界，一个除了生物能以外的能量全部消失的世界。它让我们知道没有电并不只是意味着上不了网，看不了电视，晚上得举着灯笼，而且会导致维系人类社会正常运转的价值体系的崩坏。金融体系没有了，工业化大生产失去了能源来维系，高度依赖电力的现代农业无法再生产充足的食物，我们所有的日常行为都失去了目的和意义。当然有人说盘古开天辟地的时候，秦王嬴政扫六合的时候，英女王凭借船坚炮利创造日不落帝国的时候都没有电，大不了回到18世纪中叶从头来过就是了，也不会像剧集描述的那样直接退回到黑暗中世纪吧！不过要知道简入奢易，反过来就不是那么轻松了。内燃机也需要电力来点火，就算把蒸汽机火车头从博物馆里面给拉出来，放到高度依赖信息技术的电气化铁路交通网上去跑，那也会制造公共交通事故的呀。



作为J.J.大神的又一部"神棍剧"，本作再度展现了这位神棍制片人惊人的想象力和挖坑能力，当然烂尾的速度也再次刷新了下限，甚至与早已经被砍掉的《恶魔岛》不相上下。不过它好歹也播到了第二季，说明至少在第一季还是拥有一定的可看性。

蓝光最新出碟推荐（2013年8月至2013年11月，按发售时间排列）

僵尸世界大战

World War Z



IMDB评分 7.1

BD发行日期 2013年9月10日 | 版本 A区
年份 2013年 | 类型 灾难/生存 | 容量 50GB×1

作为B级电影的主要类型，由于成本方面的制约，僵尸电影总是忽略全景式的末世展现，将视角放置在有限的几个命大的幸存者身上。在僵尸电影诞生以来的半个多世纪里，没有一个编导能够回答这样一个问题：为什么灾难爆发之后总是见不到军队的影子，要知道组织严密、训练有素、人数众多且火力强劲的军人，本应该是在这个变异世界活得最轻松的，不可能连个打酱油的戏份都没有，就被集体传送到了异次元空间。僵尸流行文化大师Max Brooks的小说《僵尸世界大战》总算是弥补了这个缺憾，他用充分的国际视野，完整呈现人类对抗僵尸大战爆发时的前兆、初期的应对措施以及之后的社会巨变，世界上一个个"负责任的大国"在这场与活死人争夺生存空间的世界大战中所采取的措施，也对现实世界进行了充分的映射，堪称是一部僵尸迷不可不读的奇书。也正是因为这个原因，由布拉特·皮特主演的这部同名电影一经公布，就寄托了无数人的期待与想象。

然而令人遗憾的是，本片从对僵尸最基本的设定开始，就走上了与原著完全不同的道路。小说中僵尸的行动特性相当传统，晃晃悠悠，攻击性并不强，就算是被咬到也要过上好几天才会尸变。电影中则将这个速度提升了无数倍，尸变过程只要十几秒，咬起人来比老虎还要狠，跑起来让博尔特都望尘莫及。在大规模集体行动的时候，远远看去就像是惊涛骇浪一般，任何自动火力都无法抵挡他们的冲击，的确是迄今为止僵尸片中最为强劲的视觉冲击。可原著的精髓——对现实世界政治制度、民族性的反讽却不见丝毫的踪影，全知全能的主角，也让"生存"这一僵尸题材的永恒主题大打折扣。

钢铁侠3

Iron Man 3



IMDB评分 7.4

BD发行日期 2013年9月24日 | 版本 A区
年份 2013年 | 类型 科幻/喜剧 | 容量 50GB×1

"妇联"（《复仇者联盟》）的成功，让很多影评人发出了这样的感慨："今后观众恐怕不会对以单一超级英雄为主角的超漫电影感兴趣了。""群英荟萃"模式不仅仅是各路英雄招牌特色的累积，还能看到他们彼此之间的互动与神吐槽，这的确是"单打独斗"模式没有的。作为"后妇联时代"漫威推出的第一部正式作品，《钢铁侠3》不能有任何的闪失，如果还像前作那样不温不火，必然会影响到接下来《雷神2》、《美国队长2》、《银河守卫者》乃至"妇联2"的期待度。一旦漫画英雄被搬上大银幕，就注定了他们的演出不仅仅要对得起粉丝，还要符合广大普通观众的审美期待，再多的彩蛋，再大幅度的致敬对于他们而言也形同虚设，超级英雄必须使尽浑身解数，来让观众对他们的命运发展，而不是对那些尚未施展出来的绝活产生期待。

从这个意义上来说，《钢铁侠3》堪称是超级英雄电影历史上一部具有里程碑意义的作品，因为它所呈现的钢铁侠是一个有着心理缺陷（而不仅仅只是一些小毛病）的角色，他的成长过程也没有采取先"能力初始化"，再一步一步往上爬这种司空见惯的模式。钢铁侠从受困于严重的心理疾病，到慢慢认清自我，摆正工具（战衣）与身体的关系，最终战胜自我，成为一个既不妄自菲薄，也不自我膨胀的真心英雄的过程，每一步都在小唐尼"骚萌贱"的演出中被诠释得有理有据，令人信服。



活火熔城

Volcano



IMDB评分 6.4

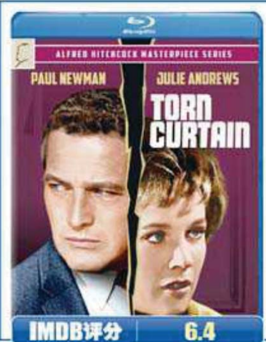
BD发行日期 2013年9月24日 | 版本 A区
年份 1997年 | 类型 科幻/灾难 | 容量 50GB×1

上世纪90年代中后期，灾难片迎来了自己的黄金时期。传统的微缩模型和高速摄影拍摄手法已经相当成熟，再加上渐入佳境的CGI技术的辅助，创造全景式的灾难场面对于好莱坞电影工业而言已是易如反掌。此时的美国早已是地球上惟一一个超级大国，美国经济也在克林顿的第二任期中到达了新的巅峰，综合国力无人能敌，于是只有祭出外星人和大自然的力量，才能为山姆大叔在银幕上找到"合格"的对手。继1996年的《独立日》之后，洛杉矶再度迎来了具有毁天灭地力量的敌人，这次就是可以把"天使之城"变成一座活火山的地下熔岩。

这是一部典型的主旋律影片，无论是情节发展还是人物塑造都与《超强台风》之流毫无二致：来自各"有关部门"的人员发扬艰苦奋斗、不怕牺牲、舍己为人的革命精神，最终顽强地战胜了狂暴的大自然。片中没有一个反面角色，营救者们从小警察到地质学教授，没有一个人表露过畏缩情绪，更找不到半点不和谐的成分。

冲破铁幕

Torn Curtain



IMDB评分 6.4

BD发行日期 2013年9月24日 | 版本 A区
年份 1966年 | 类型 悬念/剧情 | 容量 50GB×1

《冲破铁幕》并不是一部典型意义上的希区柯克电影，与《电话情杀案》、《后窗》、《鸟》这样的代表作相比，它的悬疑味道并不浓，也基本没有涉及到心理分析的内容，仅仅只是讲述了一个发生在冷战时期的逃亡故事。但本片却是最能体现出"希秃"政治观点的一部（也是惟一一部）作品，在这部毫无"希风"的作品中，希区柯克扮演的是一个优秀的故事片导演，而不是悬念片大师的角色。由于本片的好莱坞背景，对民主德国（东德）社会形态的表现也极尽丑化之能事，不过对各路角色行为动机的描述还算是符合逻辑性。本片无论是进入还是脱出的手段，都与去年本·阿弗莱克的《逃离德黑兰》有异曲同工之妙。（或者说当年CIA营救部分美国大使馆人员的计划受到了本片的启发）不过与老前辈相比，小本对于节奏的掌控还是显得嫩了一点。

连体兄弟

Stuck on You



IMDB评分 5.8

BD发行日期 2013年10月1日 | 版本 A区
年份 2003年 | 类型 剧情/喜剧 | 容量 50GB×1

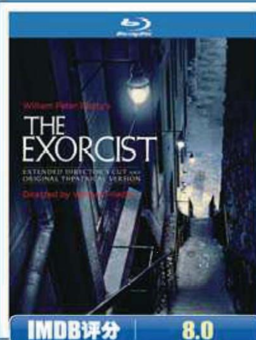
当时还相当粉嫩的马特·达蒙和格雷格·金尼尔在本片中分别（或者说是合作）饰演了好莱坞历史上根本没有人演过的角色——对连体兄弟！连体儿的麻烦不仅仅是出生后的危险期，还有成年之后如何在这种你中有我，我中有你的状态下演绎不同的人生。创作本片的法拉利兄弟（鲍比·法拉利与彼得·法拉利）将在现实世界中本应该是苦恼不已的困境，变成了一出既有温馨场面又有爆笑桥段的喜剧。美国主流舆论可以肆无忌惮地拿明星、政客甚至是总统来开涮，但却绝不能接受像本山大叔那样拿残障人士来制造笑料，应该说本片别出心裁的选题还是有着一定的风险性，但导演用浓浓的人道主义关怀尽可能地淡化了观众的不适感。只是受制于投资方的压力，不得不在其中强行植入美式喜剧中以"屎尿屁"为代表的庸俗元素。



蓝光最新出碟推荐（2013年8月至2013年11月，按发售时间排列）

驱魔人四十周年纪念版

The Exorcist: 40th Anniversary Edition



BD发行日期 2013年10月1日 | 版本 A区
年份 1973年 | 类型 恐怖/剧情 | 容量 50GB×3

惨遭魔王蹂躏的萝莉，其受害者身份并不是孤立存在的，尽管她们主观上并没有害人的意图，然而却在魔王的操纵之下成为了邪恶力量的代言人，这就是被恐怖迷定义为"鬼娃系"的亚类型。其中的典型代表，当属现代恐怖片的开山之作——《驱魔人》（The Exorcist）中出现的那个小女孩蕾根·麦克雷尔（Regan MacNeil）。塑造这一经典"鬼娃"形象的琳达·布莱尔，是一个平凡得丢进萝莉群就找不到的萝莉，一张毫无萌点的脸很快也随着魔鬼的附体而不见踪影。正是这种平实，体现出了导演威廉·弗莱德金（William Friedkin）创造一部严肃且具有社会意义的恐怖经典的意图。开篇部分有大段对角色的日常生活的展现，从旨在制造心理刺激（其实也是一种变相的娱乐）的恐怖片的角度来看，无疑是沉闷且毫无意义的，甚至让人忘记了这是一部"恐怖片"。然而在阳光灿烂的平凡萝莉身上出现了奇怪的征兆之后，影片的氛围就开始迅速"变脸"。

本片真正恐怖之处不是直观的妖魔鬼怪，而是在于它会逐步造成角色和观众心中信仰的坍塌。小女孩无疑就是逐步放大观众的绝望情绪之罪魁祸首，并最终彻底撕碎人们面对邪恶时脆弱的心理防线。侦探解释不了女主人家的异灵现象，"发达"的医学对小萝莉的反常行为束手无策，在现代科学无能为力的时候，只能求助于现代人心灵最后的庇护所——宗教。然而在神的光芒之下，魔鬼却驱使着被天主教教义认为是最纯真最圣洁的小女孩，在因为亵渎而流血的圣像面前做出一系列无法容忍的污秽行为。当老神父出面之后，魔鬼一度退却，而最终这些却都是它欺骗、玩弄和瓦解人类信仰的花招。以主的名义都不能驱走它，三位一体和原罪说构成的基本教义在魔鬼面前犹如废纸。电影中最恐怖的不是小萝莉头部180度旋转和楼梯反身蜘蛛爬行这些名场面，而是当构建现代人信仰的所有价值观，在恐怖萝莉扭曲而邪恶的嘲笑中瞬间坍塌的绝望时刻。



人类清除计划

The Purge



BD发行日期 2013年10月1日 | 版本 A区
年份 2013年 | 类型 恐怖/剧情 | 容量 50GB×1

在《人类清除计划》所描述的未来北美，美国政府不仅摆脱了一屁股的烂账，而且将失业率和犯罪率统统给降到了1%以下。这一安定团结的大好局面靠的不是林肯、罗斯福式的伟大领袖重现人间，而是将"穷黑矮挫"人群完全消灭了！是的，再也没有南美非法移民偷窨井盖，没有黑人小混混攥着小左轮冲进杂货铺要钱，没有胳膊比大腿粗的摩托飞车党们在州际公路上横冲直撞，没有那些无法创造任何社会价值，却浪费着大量公共资源和巨额财政收入的"混吃等死教"信徒们。创造出这一人间奇迹的政策，就是每隔一段时间就安排一个让中产阶级对"穷鬼"们实施合法杀戮的"法定假日"，杀人就是这样与"为人民服务"画上了等号。

毫无疑问，《人类清除计划》是一部大烂片，甚至就连B片爱好者也是这么认为的，它之所以能够在上映之后的数周时间内蝉联北美票房榜冠军位置，靠的就是故事的创意。烂片也分好几种：一种是手握着超大投资和超级大卡司倒腾出来的烂片，一种是拿着一流的创意，却由于成本限制和执行力方面的原因导致的烂片，显然本片应该属于后者，它的烂，至少值得你去见识一下。

欧罗巴报告

Europa Report



BD发行日期 2013年10月8日 | 版本 A区
年份 2013年 | 类型 恐怖/剧情 | 容量 50GB×1

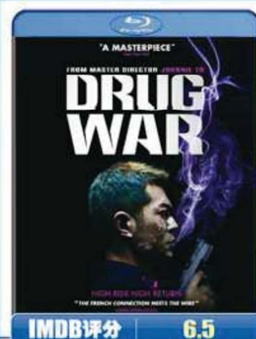
自从太空望远镜发明以来，天文爱好者们一直相信木卫二"欧罗巴"是太阳系中除地球以外最有可能拥有大量液态水的星球，因为其表面的影像与地球南北两极的冰原极其相似。如果这个推断正确，那么就意味着在其厚厚的冰壳之下的深海之中可能孕育着比单细胞生物要更加高级的外星生命，甚至是星际文明。"欧罗巴"也是除了月球以外实施登陆考察的首选目的地，卡西尼号已经顺利完成了任务，冥王星特快飞船也将会在2015年抵达目的地。基于这两个原因，以木卫二为舞台的科幻片层出不穷，比较具代表性的作品有《2001太空漫游》、《2010超时空出击》、《深海异形》，而BBC、探索、国家地理均推出过有关木卫二的纪录片。



作为一部走伪纪录路线的小成本科幻片，《欧罗巴报告》主打的是科学与人文，而在故事模式上走的依然是卡大神《深渊》的老路。它的看点在于导演不可以用装神弄鬼的手法来制造刺激元素，而是让神秘笼罩在理性和浪漫主义之中，用极其有限的成本最大限度地向观众呈现外星探索活动的危险性。本片当然算不上科幻电影史上的一部里程碑式的作品，但它却开创了一种全新的模式：以往的小成本科幻片基本上都是靠精巧的构思取胜，硬件层面都是尽可能地进行淡化，如《月球》，而"欧"片走的却是非常少见的硬科幻路线，虽然没有钱来制造眩目的特效和恢宏的场景，通篇都是在飞船摄影棚中拍摄，但演员们表现出的专业素养都无比真实，太空迷也可以从中寻找到不少"干货"。

毒战

Drug War



BD发行日期 2013年10月15日 | 版本 A区
年份 2013年 | 类型 惊悚/犯罪 | 容量 50GB×1

作为一部讲述"公安干警与毒贩斗智斗勇，最终将犯罪分子绳之以法"的电影，《毒战》的故事与国产警匪片并没有任何的区别，但它依然是一部具有"历史意义"的作品，不仅仅是因为在细节尺度上的突破，更因为它开创了一种与电检制度抗争（亦或说是妥协）的全新模式。曾经在《黑社会2》中完全放弃内地市场的杜琪峰，在这部《毒战》——他的职业生涯中的第一部"行货"电影里，依然植入了一系列的老元素。

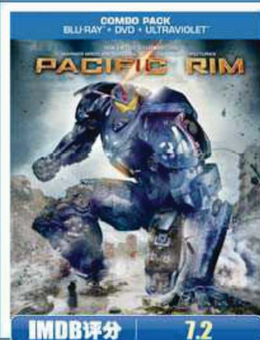
作为香港电影界长期以来拒绝"北上"的导演拍出来的作品，《毒战》在入乡随俗方面表现出了惊人的适应性，通篇都是扑面而来的土腥味。尽管影片呈现的故事依然在模糊的语境之中，但充满生活化的全景与细节让人根本无从发现这是一部来自香港导演的作品，只在场面调度上典型的银河影像特色"出卖"了它的真实血统。



蓝光最新出碟推荐（2013年8月至2013年11月，按发售时间排列）

环太平洋

Pacific Rim



IMDB评分 7.2

BD发行日期 2013年10月15日 | 版本 A区
年份 2013年 | 类型 恐怖/剧情 | 容量 50GB×1

讲述环太平洋地区主要大国合力制造机器人对抗海怪故事的《环太平洋》，体现的是环太平洋地区两个文化输出能力最强的大国——美国与日本流行文化的交融，极客导演吉尔莫·德尔·托罗将日宅文化的两大组成部分——怪兽片与"萝卜片"（即机器人片），同美式科幻片进行了混搭，创造了东西方流行文化的一次历史性合流。

作为科幻动作电影历史上架构最为庞大，场面最为宏大的电影，普通观众需要的自然是劲爆的场面。在这一方面，"环"片甩出《变形金刚》十八条街是完全没有问题的，它的表现甚至可以让"爆炸导演"迈克尔·贝考虑是否还要继续拍摄"变4"。而对于有着日式特摄片与机甲题材情怀的人们来说，他们更多关注的是在"机器人与大怪物掐架"中，从原理、细节到过程的合理性，而托罗恰恰表现出了自己身为一个Otacon的专业素养。我们看到一个明日香式的性反转中二少年设定，我们看到一个绫波丽和碇真嗣合体的父与子关系，我们看到第三新东京影子的香港……种种既视感不断触动着宅男们的兴奋点。从技术上来说，CGI已经完成了从再现形象到再现光影的飞跃，电脑特技也终于在光影层面上完成了对传统摄影手段的超越。

维京传奇 第一季

Vikings Season 1



IMDB评分 7.2

BD发行日期 2013年10月15日 | 版本 A区
年份 2013年 | 类型 动作/剧情 | 容量 50GB×3

北欧是真正够资格高歌"全世界都羡慕我们"的地区，高福利，人与人、人与自然的极致和谐，壮丽的寒带风光，让人根本想不到生活在这里的人们居然是那群身材高大、头戴牛角、浑身脏兮兮的维京海盗的后代。从公元8世纪开始，这个尚武民族就驾驶着标志性的维京长舟从贫瘠的斯堪的纳维亚半岛开始了西进之路，在不到三百年时间内席卷整个英伦三岛，横渡英吉利海峡深入西欧腹地，直到12世纪以后才逐渐停止了"打砸抢"活动，逐渐融入到撒克逊、日耳曼等民族之中——与其说是他们被更先进的文明吸收，不如说他们金盆洗手是因为已经将能够到达的地方的财富全部抢光了的结果。

由《都铎王朝》原版人马摄制，在历史频道推出的这部剧集，并没有按照大众文化所塑造出的脸谱化形象来重现这段对欧洲，乃至对今日世界格局都有着深刻影响的历史。所有对这个"侵略成性"的"强盗民族"的洗白，都有着深刻的历史依据。对维京民族邪恶本质的记录，基本上都来自于英法两国的修道士，在他们眼中，这些来自北方的异教侵略者理应妖魔化。再加上维京民族当时没有文字，因此它们作为贸易者和农耕、渔猎民族的身份基本上在历史中找不到对应的记录。

第一季主要讲述的是北欧传奇史诗"萨迦"中半人半神的人物洛斯布洛克如何开辟新航线，到达不列颠岛开创历史的故事，它的可看性除了历史线索和动作场面以外，还有商业题材影视作品对维京民族社会结构的详尽描述。他们并不是一群茹毛饮血的流寇，而是有着清晰的阶层和相互掣肘的权力运作体系的民族。沉闷的节奏和乐趣的缺失，使得它可能不适合《冰与火》的观众，但细腻的蛮荒感和残暴感，却符合现代人对维京时代的全部想象，也值得你沉浸其中。



招魂

The Conjuring



IMDB评分 7.2

BD发行日期 2013年10月22日 | 版本 A区
年份 2013年 | 类型 恐怖/历史 | 容量 50GB×1

不想当纪录片的恐怖片不是好恐怖片。在营造真实感的问题上，一心想把观众吓得屁滚尿流的导演们无所不用其极，有的将恐怖元素渗透到日常生活中，让你在看片结束后，连照镜子、接电话、上厕所都胆战心惊。有的玩DV路线，把观众从旁观一切的上帝直接变成现场的亲历者，去直面颤栗空间。还有的就像《招魂》，从片头字幕就告诉你这是一个真实发生过的故事。导演甚至请到了"当事人"一家，让他们口述困扰了自己几十年的这个凶宅故事。看着屏幕上一群老爷爷老奶奶诚恳的表情，的确像是那么一回事。这宗古宅闹鬼事件是美国"异灵学家"Ed & Lorraine Warren夫妇的职业生涯中经历过的4000宗案件里"最为棘手"的一件，只是这家夫妻老店数年前就被多位委托人起诉诈骗，名声早已是烂大街，而这栋凶宅的现任主人至今依然生活得好好的，倒是影片公映之后络绎不绝的粉丝严重影响了他们的生活——倘若你真的是被"Based on a true story"的噱头迷惑而准备购入本片，那么的确是大可不必。



抛开扯谈的"真实事件改编"以外，本片的素质应该称得上是近年来沉迷于血浆路线的恐怖片领域的一部上乘之作，它并没有过分追求不必要的感官刺激，也没有刻意而为之的反转，通篇连鬼怪都没有出个正脸，基本上就是依靠黑暗、声效和幽闭空间来制造恐怖感，这种浓浓的复古风范也相当符合上世纪七十年代的时代背景。

白宫陷落

White House Down



IMDB评分 6.8

BD发行日期 2013年11月5日 | 版本 A区
年份 2013年 | 类型 动作/喜剧 | 容量 50GB×1

白宫在大银幕上被轰成渣滓的次数早就已经可以用"不计其数"一词来形容了，对这种事情最为热衷的莫过于灾难片大导罗兰·艾默里奇，从《独立日》、《明日之后》到《2012》，世界第一超级大国的心脏无数次地被外星能量武器或是大自然那不可抗拒的力量碾压成一堆断壁残垣。不过与此前几次的悲壮氛围不同的是，这次艾导走的是欢乐路线。因此即便它的故事与此前的《奥林匹亚陷落》的故事毫无二致，依然可以提供给我们以截然不同的观影体验。毕竟现实中的美国早已经赢得了"反恐战争"的伟大胜利，此时再绷着老脸讲述关于某半岛国家特工化妆成游客对白宫发动突然袭击，美式英雄力挽狂澜拯救总统一家，捍卫民主制度这样的故事，本身就跟笑话差不多了。与其如此，不如直接把逗乐观众当作第一要务好了。

虽然艾默里奇从来都不是一个喜剧导演，但在任何一部"严肃"题材作品中都不乏幽默的桥段。与美式喜剧惯用的粗俗手法不同的是，他更注重利用人物的特殊身份和行为方式的错位来博观众一笑。杰米·福克斯饰演的这位总统同样并不是单一的被拯救者角色，但与ID4中那位"总统中的战斗机"相比，这位英俊潇洒，智慧沉稳，亲和平易，勇敢坚毅……几乎就是按照奥大统领模子刻出来的黑人总统还肩负着制造至少一半以上笑料的重任，堪称是好莱坞电影史上最萌的白宫领导。



蓝光最新出碟推荐(2013年8月至2013年11月,按发售时间排列)

帕克兰医院

Parkland



BD发行日期	2013年11月5日	版本	A区
年份	2013年	类型	历史/剧情
容量	50GB×1		

帕克兰是坐落于德州达拉斯市Harry Hines大道5201号的一座普通公立医院，1963年11月22和24日接收过两名谋杀案的受害者，第一个是遇刺总统肯尼迪，而另一个则是这起令人发指的凶案的嫌疑人奥斯瓦尔德——在当天押送出拘留所的过程中，他遭到了夜总会老板鲁比的射杀，致使JFK刺杀案成为了美国政治历史的第一悬案，也引发了阴谋论者无数的推断。

作为两个影响了美国现代史的关键人物生命最后的停靠点（连参与两次急救的都是同一班医务人员），帕克兰医院在本片中的出镜次数相当有限，导演也没有将其当作是一部医疗卫生剧进行处理，而是注重刻画和展现两起刺杀案发生之后各方的反应和各个人物所受的影响。身为制片人，汤姆·汉克斯请到了一大批手握小金人的影帝影后们组成了超级大卡司，但观众们换一个角度来体味历史的期待依然没有得到满足，因为老阿甘只是满足于平铺直叙记流水账，结果影片的纪实风格与角色身上过重的表演痕迹之间形成了较为严重的违和感。这个问题，在此前汉克斯监制的刺杀林肯题材“记录故事片”中同样存在。

三面夏娃

The Three Faces of Eve



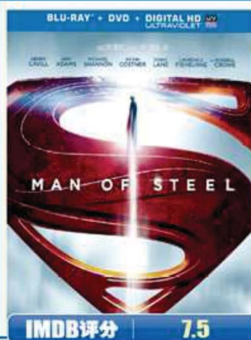
BD发行日期	2013年11月10日	版本	A区
年份	1957年	类型	历史/剧情
容量	50GB×1		

多重人格是心理悬念题材电影的惯用选题，而且总是被描述得神乎其神。这部拍摄于上世纪五十年代的《三面夏娃》，与后来以《致命ID》为代表的那种“起步价”就是七个人格的神棍片相比，娱乐性几乎为零。女主角只有三个人格，从头到尾也没有搞什么异灵元素来误导观众，并且“女主角精神分裂”这一事实从一开始就交代给了观众。惟一与《致命ID》类似的就是化解矛盾冲突的方法：将不同人格放置到一起激烈冲突，最终只留下一个最真最善的灵魂，将患者从混乱的人格认知中解救出来。

虽然本片的娱乐性不高，女主角发病的状态更像是一幕幕的独角戏，但它却是心理悬念爱好者不可不看的一部科普片。与那些一开始就将观众直接丢入有着多重人格的变态佬的大脑中的商业片不同，《三面夏娃》更注重分离性身份认知障碍的成因：真正的精神分裂患者绝大多数都不是什么身心邪恶的恶魔，由于遭受了严重的伤害却无力反抗的现实，他们在自我欺骗中唤醒了埋藏在潜意识冰山下的隐形人格。但至少他们没有欺骗他人，更没有将仇恨发泄到比自己还要弱势的人们身上，他们只是想忘记痛苦的记忆。

超人：钢铁之躯

Man of Steel



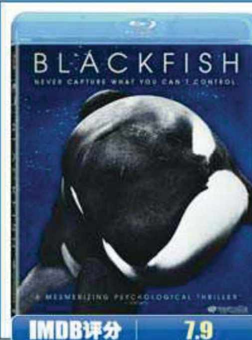
BD发行日期	2013年11月10日	版本	A区
年份	2013年	类型	动作/科幻
容量	50GB×1		

自从诺兰将蝙蝠侠请下神坛之后，今天的观众，已经完全不待见超级英雄拯救世界这样的漫画改编题材电影了，即便是超人，也必须经过情感为表，逻辑为里的重新解构。在《超人》的最新作品中，身为监制的诺兰再一次将减法对准了这位最具代表性的美式超漫英雄。比“成长中的英雄”、“逆境中的英雄”这些传统手法更加高端的是，《钢铁之躯》将超人当作一个人，而不是力量无边的神进行处理。影片的海报清晰地表达了导演的创作意图，超人的红内裤终于从外穿改为了内置——这才是人应该干的事情。

本片采用了前传，也依然有一个最终Boss等待着超人去战翻，但它并不是以往超人电影一集打垮一个大坏蛋的模式。影片的重点是讲述一个与地球没有半毛钱关系的局外人（此时的他甚至不叫克拉克，胸前S的含义仅仅只是地球人的臆想）一步步成长为地球守卫者的内因与外因，精彩的故事让人觉得即便片长有三个小时也毫不沉闷。

黑鲸

Blackfish



BD发行日期	2013年11月10日	版本	A区
年份	2013年	类型	纪录
容量	50GB×1		

常见的动物保护题材纪录片，从影片的第一秒开始，便展现了一只只美丽生物在“万物灵长”对利益的追逐中被捕杀，被生吞活剥，到变成餐桌上的美味佳肴，变成奢侈品店悬挂的土豪系商品过程中的惨状。让观众看后绝不会对这种动物产生食欲，或对其制成品产生购买欲，就是导演的最大诉求。你不能说此类作品只有人类的视角是错的，因为动物本身是没有心理活动的，我们不可能像AV台访谈节目的惯用手法那样，把话筒放到受害人的嘴边，再问一堆不把对方整哭誓不罢休的问题。杀人鲸的看点就在于，它第一次将对立场的阐述权放到了动物的身上。

故事的开头讲述了一场惨剧，受害人并不是动物，而是一位美丽、敬业、谦逊、富有的女驯兽师，在一次日常训练中，她的弟子，一只未成年的黑鲸突然发狂将其杀死。这种生性残暴的动物，难道就是用来赚观众眼泪的主角吗？

接下来的影像将会让你知道，黑鲸这种动物与人类之间令人吃惊的共性。它们不仅拥有接近四岁儿童的智商，更重要的是它们还拥有与人类类似的情感需求——对家庭的温暖，群体生活的向往，甚至是一定的逻辑思维能力。

捕捉黑鲸幼崽的标准方法就是驱赶一个鲸鱼家庭的父母，然后用大号渔网将鲸鱼宝宝从蔚蓝色的大海中吊至甲板。水族馆的浴缸，游泳池大小的表演场就是小黑鲸未来的活动空间，它们身为海洋生物最后的记忆，永远地停留在父母撕心裂肺的叫喊声中，这也是它们难以填平的心理创伤。可笑的是，自认为全知全能的人类，居然相信靠胡萝卜加大棒式的驯化手段，能够将其变成海洋公园的明星。

或许小黑鲸们能够遇到像片中遇害的女驯兽师这样充满爱心的新主人，或许它们能够拥有生活在海洋中的同类们永远也不会拥有的物质，但在文化和情感上，他们不会与人类世界有一丝一毫的交集，它们的理性会慢慢被陌生的世界磨平，直到还原为狂暴的野兽。

虽然我们可以认为黑鲸只是动物界中符合“高端大气上档次”标准的特例，但谁又能保证，情感是高等哺乳类动物的专利，动物抚育幼崽，幼崽依附父母，难道真的只是出于它们的本能？

惊天大阴谋

All the President's Men



BD发行日期	2013年11月10日	版本	A区
年份	1976年	类型	历史/剧情
容量	50GB×1		

水门事件以纪录片、故事片和悬念片的形式被无数次搬上荧幕，作为这次政治丑闻的中心人物，尼克松总统永远都是水门电影惟一的主角。我们无数次地看到了尼克松在丑闻曝光后矢口否认的无辜表情，在确凿证据面前的无奈，到最后黯然辞职，离开白宫时惆怅的身影，但镜头却很少给到真正主导这起事件的主角——华盛顿邮报记者鲍尔和卡尔。这两个当时默默无闻到就连许多报社同事都不认识的记者，终于在《惊天大阴谋》（又译《总统班底》）中第一次站在了水门事件的中心。

以政治惊险片《鹈塘追杀令》为代表作的阿伦·帕库拉并没有将影片的矛盾冲突放在两位记者在调查活动中面临的来自权力高层的压力上。达斯汀·霍夫曼和罗伯特·雷夫德饰演的两位记者，一个注重逻辑，谨小慎微，一个思维发散，激情澎湃，甚至还有些神经质，他们在揭黑过程中擦出的火花，成为了导演全景展现事件的线索。尽管两位未来影帝驾驭角色的能力无人能出其右，但他们依然按照导演的要求，让自己的表演服务于事实，就像具有职业素养的记者所做的那样。因此我们看到的不是两个浑身包裹着英雄光环，每向真相前进一步都要给人以“壮士一去兮不复返”的悲壮之感的正义斗士。他们做的工作只是不停打电话、寻找资料、撰写文章，枯燥到让人甚至觉得有一些乏味，整个过程中甚至看不到他们在引爆这枚政治炸弹过程中的情绪。观众能真切体会到尼克松的下台与政党恶斗无关，而是民主制度自我纠错功能的一次例行发挥。发现竞选舞弊线索的记者顺藤摸瓜，牵出幕后主使者，是他们份内的工作。责任人在议会、选民和所在党派的压力下承认错误，付出代价，这是政治人物犯错后的必然结果。



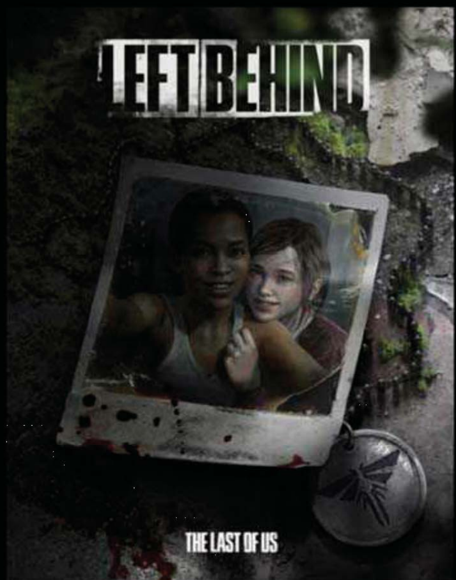
神机 Q&A PS3 常见问题解答

PS3 common issue collection

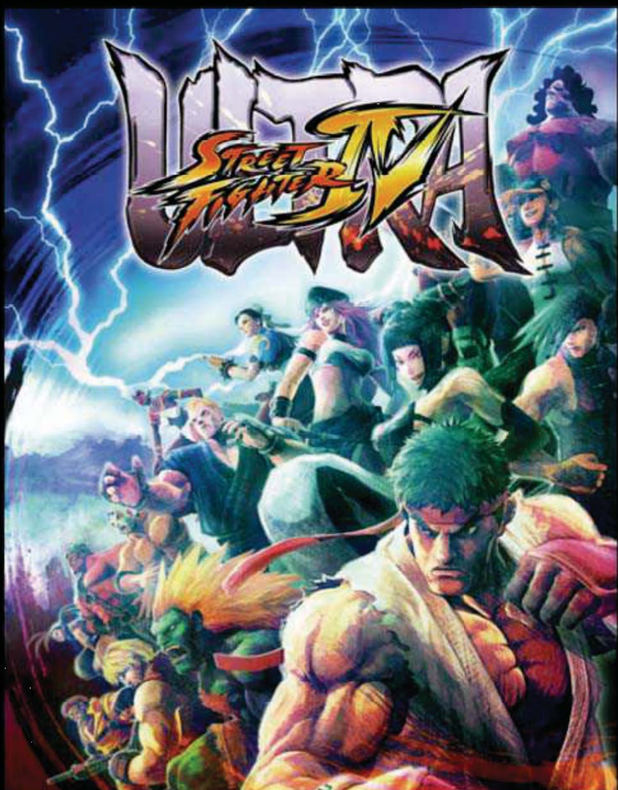
Q 小编你好，我是一位在校大学生，之前一直属于无机党状态，经过艰苦的省吃俭用生活后终于有钱买一台梦寐以求的 PS3，但这个时候我却迷惘了，面对 PS4 铺天盖地的消息，我很迷惑到底 PS3 还能走多远，我想问 PS4 出来之后，PS3 会很快停止推出新游戏吗？ PS4 是否支持 PS3 游戏呢？ 还有预计大概要多久能破解呢？谢谢小编了！（KIM）

A 很多读者都有像你一样的顾虑呢，其实主机更新换代乃时代的潮流，不可逆也。但是，每一次主机的换代都必然会有一段很长的过渡期，很多游戏厂商在未吃透主机性能以及装机量未普及的情况下，通常不会盲目地向新主机推出独占作品，你看 PS4 首发游戏中就有诸如《COD 幽灵》以及《刺客信条Ⅳ 黑旗》等跨平台游戏，这些游戏除了比本世代主机版本画面好点，游戏乐趣并不会变少，在可以预见的短期内，本世代主机仍然会是主力，因此无需担心没有新游戏玩的情况，而且 PS3 的老游戏中优秀的作品还很多呢！另外 PS4 是不支持 PS3 游戏的，而关于破解的问题小编也无法作出预测，但建议想体验最完善的服务以及游戏乐趣，请支持正版。

Q 我想问一下各位小编，《最后生还者》不是说好有剧情的 DLC 吗？等了好久还没影，到底还出不出啊，本人就是冲着这一点买了游戏的 SEASON PASS 的，但到现在除了几张多人地图外就再没下文了，花了 20 美刀买几张多人地图感觉好坑爹啊！（徐大仙）



A 这位读者真是说到小编的心坎去了，小编也一样买了末日余生的季卡，但迟迟不见踪影的剧情 DLC 确实让人很着急。这不，近日顽皮狗就公布了名为《离弃》（Left Behind）的剧情 DLC，这个 DLC 是发生在艾莉与乔相遇之前，讲述的是艾莉与她的朋友雷丽的冒险故事，值得一提的是雷丽是曾经在系列漫画《最后生还者 美国梦》中登场的角色，到底她们会遭遇怎样的境况？就让我们拭目以待吧！顺带一提，本 DLC 已包含在 SEASON PASS 内，单买需要 14.99 美元，预计 2014 年初推出，因此恐怕还要等上一段时间。



Q 最近刚刚入了《横行霸道Ⅴ》，果然是神作啊！在单机通关后开始接触网战，但是初入江湖好难混啊，人家全是飞机大炮满地图炮，我口袋连个钢蹦都没有，由于工作的原因没有太多时间去玩，但又不想被碾压得那么惨，听说游戏网战中有各种各样的 BUG 可以刷钱刷等级，可不可以介绍一下具体的方法让小弟省省时间？（大浩然）

A 只能说你的游戏入得太晚了，没赶上"好时候"啊！目前游戏的最新版本为 1.05，当初臭名昭著的经验天堂"停车场"任务以及无限刷豪车倒卖刷钱等 BUG 已经悉数修复，现在想提升等级基本上只能靠自己的实力去打。平心而论，其实正常模式打死斗、竞速等差事升级的速度一点都不算慢，而且随着等级的提升，玩家可以获得的经验也会提高，绝不会出现到后期难以升级的窘况，而且用玩来提升等级总比枯燥的刷上十个八个小时要有乐趣得多，难道我会告诉你小编玩竞速经常会紧张得手心出汗？另外网战免费 DLC"海滩狂欢"也于 11 月 19 日登场，全新的武器、载具、任务为游戏增色不少，而且官方表示这仅仅是第一个 DLC，好戏还在后头呢，不容错过！

Q 听说《超级街头霸王Ⅳ》又要出新版了，身为伪非的我多少有点热血起来，因为很久没有留意了，所以对于本作的细节有点不理解，请问本作是全新的作品吗？还是只加几个新人物的 DLC 呢？望解答！（羊羊）

A "《街头霸王Ⅳ》系列"即将推出的最新版本名为《终极街头霸王Ⅳ》（有完没完？），它是在《超级街头霸王Ⅳ 街机版》的基础上升级的全新作品，人物平衡性全面调整，删除所有不可防御技，而且还将加入 5 名新人，目前已知的 4 位新人物为 Hugo（雨果）、Poison（毒药）、Elena（艾莲娜）以及 Rolento（罗兰多），最后一位角色的身份目前还有待公布。对老玩家而言比较厚道的是，无论是手持《超级街头霸王Ⅳ》还是《超级街头霸王Ⅳ 街机版》都可以直接购买 14.99 美元的 DLC 升级为《终极街头霸王Ⅳ》，而完整版则需要 39.99 美元。不过现在距离家用机版《终极街头霸王Ⅳ》的发售应该还有一段时间，因为街机版于 2014 年 4 月才正式公测，家用机版面世恐怕也得在 2014 年下半年了。

Q 最近购买了12G闪存版的PS3，由于可用空间少因此很多游戏都不能安装机器中。想问一下小编这样的话是不是光头的损坏率会比较高？如果把游戏盘长期放在机器中的话，会不会导致锁光头？（MR.L）

A 这两个问题其实你都完全不必担心，锁光头是由于早期PS3的蓝光光头的质量缺陷所致，和游戏盘是否长期放在机器中并没有直接的关系，另外其实PS3绝大部分游戏都不支持完全安装，甚至有些游戏只能完全光盘运行（比如最后生还者），因此所谓的损坏率也完全不是你想象的那样。并且PS3发展到现在的4000型号，无论是工艺、选材还是做工上都非常的成熟，只要不是特意在极限环境下使用的话，就不会有太大的问题。

Q 现在PS3上的中文游戏越来越多了，我想问一下台服和港服提供的中文版游戏会有区别吗？（小猫爱神游）

A 其实PSN并没有划分台服和港服，台湾和香港同处于SCE Asia下，也就是亚服下。因此提供的所有游戏，包括中文游戏都是一致的，当然一般中文化的工作是交给台湾SCE方面进行处理的。

Q 近期我的PS3奖杯同步出现了问题，每次都只能同步到12%左右，然后就提示我发生错误80022D67，多次尝试后依然如此。但是我使用其他PSN服务的话，比如下载游戏、网上联机等都没有任何问题，请问这个问题有解决的方法吗？（红绿乌龙茶）

A PSN在国内网络环境下确实很容易出现问题，你可以尝试将机器中的PSN账户信息删除后，再重新登录绑定即可。另外如果你有开通PSN+服务的话，即使无法手动同步，系统也会在空闲的时候自动同步你的奖杯信息，不会受到错误提示的影响。

Q 听说包括最新版的4000型在内的所有PS3都可以破解了，这是真的吗？我是不是应该趁着还没涨价之前购买一台？

（PXPTX）

A 3000型号和4000型确实已经可以破解了，不过玩家必须购买一个特殊的硬件设备与PS3焊接后才能达到破解的效果，操作起来很不方便，远远不如之前的自制系统破解，因此小编并不是非常推荐购买。价格方面，由于现在市面上PS3货源十分充足，价格并不会有有很大的涨幅。

另外现在PS3的价位其实已经相当低廉，游戏阵容也非常强大，而使用破解机器的话其实会失去很多联网方面的乐趣。购入一台PS3，搭配几个喜欢的游戏，开通一年的PSN+便有足够多优秀的作品可供享受，完全没有必要购买破解机器。

Q 国内的网络在PSN上下载东西很慢，因此以前我都是在PC上用PS3.Proxy这个软件下载完以后，再传到PS3上。不过最近我把PS3更新到最新的4.46系统以后，发现没办法回传了，这是为什么？软件被封了吗？如果被封了的话有没有其他可以替代的解决方案？不然下载东西真是太痛苦了。（甲路人乙）

A 首先PS3.Proxy只是一款代理类用于抓取PSN下载地址的软件，因此并不会被封。不过关于升级到最新系统以后无法回传的情况是确实存在的，因为以前索尼对于PSN使用的是唯一下载地址，但现在下载地址有多个，会动态变化。因此当你在PS3上暂停下载再重新开始后，对应的下载地址便会发生变化，与你在PS3.Proxy上设定的源地址便会不同，造成无法回传的现象。不过如果你多开始下载几次的话，就会发现其实动态地址的变化范围并不大，只有两三个，因此将得到的所有源地址都在软件中指向本机中已经下载好的文件地址即可，并且要注意在PS3上重新开始下载后，识别到替换地址的速度会稍微久一点，如果观察到PS3.Proxy已经有指向本机地址的提示后，可以耐心等待一下。如果你觉得这样多少有些麻烦的话，也可以尝试一下使用PSXDownloadHelper这款软件，同样可以达到回传的效果。

Q PS3更新到最新的系统后，登陆PS Store后发现手柄的操作没有任何反应，但是按PS键的话，可以退出并返回XMB界面，不知道小编们有没有遇到类似的情况？应该怎么解决？（Alisa）

A 你的情况应该是网络因素引起的，更新后第一次进入PS Store后需要比较长的载入时间，如果网络环境不理想的话需要耐心等待一下，即使界面上已经有东西显示但可能后台依然在载入当中，此时手柄操作的话便会没有反应。

Q 最近想买PS3版的《闪之轨迹》，但我在网上查找的时候发现，竟然全部都只有日版游戏，问了卖家他们都说《闪之轨迹》只有日版。我想问下各位小编，因为这个游戏的日本价格还蛮高的，是不是卖家为了多赚钱所以和我说没有港版？因为之前《碧之轨迹》是有港版的啊？（娘口33）

A《闪之轨迹》确实只有日版，并不是卖家想要多赚钱而坑你。至于为什么《碧之轨迹》有港版而这次《闪之轨迹》没有港版，其实是因为代理商的问题而引起的。之前《碧之轨迹》有代理商所以有港版发售，而此次《闪之轨迹》由Falcom自己发行，便造成了没有港版的情况，之前的《伊苏 塞尔塔塞树海》也是如此。至于后续会不会有港版谁也说不准，至少在近期推出港版的可能性很低。因此想要玩到本作的话还是老老实实去购买日版游戏吧。

Q 最近想在PSN的美服上购买一些小东西，比如头像啊什么的，所以想买张美服PSN的点卡，请问美服上最小面额的PSN点卡是多少，多少钱购买比较合适？有什么主意事项么？（雨宇）

A 美服点卡最小的面额是9.99美元，售价的话一般都是根据汇率来的，在国内购买的话大概在70元人民币左右。由于美服上黑卡的情况比较严重，如果你去实体店购买实体的点卡一般不会有太大的问题，在网上购买的话就需要留个心眼，最好也是买能够寄到手里的实体点卡，嫌麻烦的话最好在购买后让卖家将实体卡拍照发给你。遇到那种价格特别低廉或是卖家要你提供账号帮你充值的情况，请掉头就走。

Q 各位小编，我最近正在玩《黑道圣徒Ⅳ》，已经快白金了，游戏里的其他成就倒也简单，就是各种做任务各种杀，没啥挑战性。但惟独有一个奖杯把我难住了，那就是“Epic Jump Quest”，这个任务要求我用角色从Three Count赌场起跳，一直滑翔到Nuke Plant核工厂，中途不碰到任何屋顶和地面，问题是就算我把跳跃和滑翔超能力升到最高，还是没办法做到这一点，请问是要怎么解这个奖杯？

（蘑菇君）

A 这个奖杯除了需要把各种相关能力升到最高后，还需要一点诀窍，那就是选择正确的地点并选择正确的手段。首先，这个奖杯虽然说是要从赌场滑翔到核工厂，但其实是可以倒过来的。第二，玩家就算把自己的跳跃能力升到最高，还是没法跳到虚拟铁港城的最高点，这会让玩家没法获得足够的滑翔距离。这时候，就轮到Abduction这把武器派上用场了，它的能力是模拟外星人UFO绑架人类的过程，可以将受影响范围内的目标吸到天上去。如果敌人中了这招，那就秒杀，但其实玩家自己的角色也可以走进影响范围中，同样会被吸到天上，却不会死，而是一直上升直到碰到虚拟铁港城的天际为止。

所以，这个奖杯的解法是，前往核工厂，找到一个距离赌场最近的站位，然后对准角色脚下用Abduction射击，等角色升到最高空碰到天际后，就朝着赌场滑翔吧，距离是绝对足够的，一旦玩家落在赌场的墙壁或楼顶上，奖杯就会在不久后解锁。



洛圣都建造者
——Rockstar North的五年开发历程



《GTA Ⅴ》发售6个星期之后，全球出货量达到了2900万套。在2013年结束之前，本作实际销量将轻松突破3000万套。在新旧主机交替之际，这款惟一突破3000万销量的游戏，为旧世代的主机进行了完美的落幕表演。业界普遍预计明年它还会有次世代版本，未来可能还将推出PC版。最终，它的总销量可能会达到惊人的4000万套，成为史上惟一一款不靠主机同捆赠送而实现4000万销量的游戏。

创造这一奇迹的是Rockstar North——尽管大部分玩家以为它是一家美国公司，但它确实是英国公司，位于爱丁堡。他们简直比美国人更了解美国，他们创造的《GTA》系列，深刻诠释了所谓的美国梦。

文 藤曦 编 稀饭 美编 小瑟

Rockstar四天王

莱斯利·奔吉斯（Leslie Benzies）一直梦想着成为一名摇滚巨星，梦想着自己的名字能够成为当地娱乐小报的头条。但他的才华不在唱歌方面，而是在编程方面。不过也正是因为这样，他才能在一个更大、更国际化的舞台上占据一席之地。他成为DMA Design的一名程序员，然后成为《横行霸道Ⅲ》的团队带头人。现在他成为了一个真正的摇滚巨星——而且是国际级的，因为他已经荣升为爱丁堡Rockstar North工作室的总裁。

如今，每一个《GTA》新作启动时，都是由Rockstar四天王先坐在一起讨论初步概念，他们就是莱斯利·奔吉斯、豪瑟兄弟和美术总监艾伦·加巴特（Aaron Garbut）。他们是“《GTA》系列”的灵魂，负责为每一个《GTA》新作建立基本框架。虽然《GTA》的制作规模越来越大，这个核心概念的构思过程是始终不变的。这也是每一个《GTA》新作总是保持相同格调的原因。

与过去一样，《GTA Ⅴ》在《GTA Ⅳ》制作末期就被提上了议事日程。整个项目跨时5年，如果从全面投入制作算起，总共是3年多的时间。

“我们需要确定的第一个问题是故事发生在哪里。然后再定任务。在洛杉矶可以做与纽约和迈阿密不同的事。然后地图与故事要配合起来，故事会成为整个流程的基础，然后再据此分配任务。”奔吉斯说。

Rockstar的几位核心人物在



▲Sam和Dan Houser兄弟（左为Sam，右为Dan）以及Teery Donovan（中）

纽约出差时想到了三名主角的基本游戏概念。当时设想的是继续以圣安德里亚斯为舞台，因为那里有三座城市。但这在技术上很难做到，因为三名主角意味着三倍的内存，以及三种类型的动作。

“我们把想法都扔进罐子里，好的创意留下了，坏的创意消失了——我们工作室里有很多‘看门人’，他们负责去粗取精。像三位主角这种好点子就留了下来。”

很多人把《GTA》比作电影，但奔吉斯认为它更像是一个音乐专辑，每一款《GTA》都是由相同的乐队成员创作，他们当中有幻想家，有导演，也有极端主义者。为他们提供支持的是最优秀的技术人员。

成长于温布利的奔吉斯，自小就是一个狂热摇滚歌迷，年少轻狂之时，他也曾参加了一个乐队。但他并不是一个适合娱乐圈的人，因《GTA》而成名之后，他也很少接受采访。他说：“丹·豪瑟接受采访的比较多，因为他很幽默，说话有条理。我们不一样，我们谱写的是另外一个故事——代码的故事。”

奔吉斯掌管着世界最重要、最受喜爱，同时也是最臭名昭著的游戏系列，但他的性格却不像他的游戏那样张扬跋扈，而是谦逊得有点过头。实际上，整个 Rockstar North 的员工们都是低调内敛的。

Rockstar North 将无数的时间花在细节上，所有玩过《GTA V》的人无不为之信手拈来的丰富细节而叹为观止。这些细节内容并非随意拼凑，而是要与整个游戏与任务结构融会贯通。奔吉斯表示，这一切背后其实有许多心理学层面的东西。“我们不是那种‘这儿有个任务，去做就是’的类型。我们花了许多时间，做了许多图表，要搞清楚每个事情的难易程度，应给予什么奖励，完成任务之后会有什么感受。”



■图中左为Leslie Benzies，右为Aaron garbut。

美丽的意外

Rockstar Games 收购了 DMA Design 后，在爱丁堡成立了 Rockstar North，组建了一个团队专门负责开发《GTA3》。该作将系列带到了未知的 3D 开放世界，彻底释放了沙箱游戏的魅力。接下来事情大家都知道，《GTA3》成为了全球范围的社会现象，一个能够代表 21 世纪流行文化的超级系列冉冉升起。Rockstar North 成为业界的超级巨星。

这巨大的成功对于 Rockstar 的所有人来说都是一个美丽的意外。

“《GTA3》很好……但它完全是意料之外的。其实能把它顺利做好我们已经感到很震惊了。它居然真的能玩，而且还很有趣，这太意外了。当时我们工作室的很多人都说不可能做好了。”奔吉斯说。

更大的奇迹是，在《GTA3》之后不到一年，Rockstar North 又顺利完成了《GTA 罪恶都市》。奔吉斯说：“它完成得太快了，只花了 9 个月时间。简直是有违常识。”

之后的《圣安德里亚斯》花了两年时间，它是有史以来在单个平台上销量最高的游戏——除了它之外，迄今为止还没有任何一款游戏不靠主机同捆赠送而在单个平台上突破 2000 万销量，包括《GTA V》可能也永远无法做到，毕竟，如果他要做到单平台销量 2000 万，就意味着总销量至少要超过 4000 万套。

接着是《GTA Ⅳ》。对于 Rockstar North，《GTA Ⅳ》的开发过程是黑暗时代，因为爆发了“热咖啡”事件。《圣安德里亚斯》中的性迷你游戏引起轩然大波，Rockstar 面临着社会各界的巨大压力。奔吉斯很委屈地说：“我们被热咖啡了，当时我们在想，我们只是做游戏而已，美国政府为什么要这么对我们？”

与此同时，转型到次世代也意味着巨大的技术挑战。幸好 Rockstar North 获得了全球多个卫星工作室的帮助，尤其是制作难度极高的 PS3 版。Rockstar 没有令人失望，《GTA Ⅳ》利用高清时代主机的性能，重新定义了沙箱式游戏，同时《GTA Ⅳ》的故事多少也反映了当时豪瑟兄弟的苦涩心情——两个欧洲人在美国梦的呼唤下飞越重洋，却发现与异国文化产生了激烈的冲突。豪瑟兄弟热爱美国文化，但他们对美国文化中一些负面的东西也有深刻的认识，这一切在“《GTA》系列”中都有透彻的表现。


▲Rock Star North在英国的办公总部外观。

《GTA Ⅳ》刚启动时，Rockstar North 员工们的反应是：“做《圣安德里亚斯》的续作真是噩梦。”新一代主机带来了新的期待，人们要看到真正进化的沙箱，一个更接近于现实的地方。同时 Rockstar North 也要考虑到玩家的成长。自《GTA Ⅲ》发售已有 7 年，当年还是未成年，需要偷偷玩这种 M 级游戏的玩家已经长大成人，他们需要更成熟、更有深度的游戏体验，而不是纯粹的胡作非为。Rockstar 要为玩家创造一个更加真实严肃，同时又有系列典型荒诞色彩的崭新《GTA》。《GTA Ⅳ》不止是一个续作，它也是“《GTA》系列”的新起点。

次世代主机意味着还要有次世代的引擎技术。Rockstar 选用了 NaturalMotion 的物理引擎技术，该公司派驻多名工程师到 Rockstar North 工作了几个月，将其 Euphoria 渐进式动作技术做到了《GTA Ⅳ》的新引擎里。另一个重要技术来自 Image Metrics，它能实现自然而复杂的面部表情，语音对嘴型的调节也变得更轻松。以《GTA Ⅳ》的巨大台词量，这种技术非常必要。

《GTA Ⅳ》引入的各种新技术圆满完成了 Rockstar North 的目标。但是《GTA V》启动时，很多技术不能再用了。因为这次 Rockstar North 的目标是在本世代主机上做出次世代般的游戏。

千人巨作

安迪·森普(Andy Semple)也是Rockstar North的元老级人物，从公司创立以来就在职了。现在他是Rockstar North的总监，最初他带领一个25人的队伍，现在他掌管的队伍规模已超过360人。森普说："随着队伍的壮大，这里也变得更为机构化，要走更多的流程，有更多的管理层级。"

尽管如此，Rockstar仍然保留着小公司才有的亲密同事关系。办公室的格局是完全开放的，分为好几个楼层，几乎没有封闭的办公室。各种职员可以很便利地进行沟通。森普表示，《GTA Ⅴ》这种高度复杂的超大型开放世界，对于员工之间的深度协作有着更高的要求，游戏的无缝衔接是以员工之间的无缝衔接为前提。

这360名开发人员中任何一人的意见都可以自由提出，并得到上级的重视，最终被游戏收录。"不管你是谁都有这个机会。我们最近来了一个《GTA Online》的测试员，几个星期后他就开始做很深度的内容了，全职的，对我们超级重要。"森普说。

"当然，必须是很好的创意。如果只是一坨坨的屎，那也是没有机会的。"森普郑重地说道。

出色的创意以及独具慧眼的判断力，让Rockstar North成为业界最顶尖的工作室，更是Rockstar各卫星工作室的领头羊。实际上，Rockstar North不仅负责《GTA》的主系列，Rockstar其他工作室的项目都有他们的参与。玩家从Rockstar游戏中能感受到的那种独特风味，也正是因为有Rockstar North在把关。《荒野大镖客》、《黑色洛城》与《马克斯·佩恩3》都有Rockstar North的深度参与。森普表示，现在Rockstar的每一个大作都不是由单个工作室制作的，而是所有工作室协同合作的结果。Rockstar是一个各部门联系都非常密切的工作室，"游戏中没有哪个部分是其他团队不知道的。"


■Rock Star North工作室内部，办公桌的设计非常有特色。


■虽然办公室整体风格很低调，却也有着不少《GTA》元素。

"我们现在就是这么运作的，所有人都参与《GTA》或者《荒野》，然后我们一起挪到下一个项目。现在做一款游戏需要1000人，这是必要的。但我们不想1000人都呆在同一个地方。"那么《GTA Ⅴ》的工作人员数量是否有1000人呢？森普的回答是："可能更多，多得多。"

以《GTA Ⅴ》的规模和细节，多少人参与都不为过。"曾几何时，一辆汽车的建模只需要4个可动的组成部分，现在光是一辆汽车的伸缩式敞篷，就有15个可动部件。《GTA Ⅴ》的细节是《GTA Ⅳ》的十几二十倍，所以就需要十几二十倍的人。"森普说，Rockstar North有许多"疯子"和"怪人"，他们看到敞篷车顶棚的移动效果后兴奋得不得了，于是就用尽心思把每个细节做好。"我们就喜欢跟这种人共事。这个世界上为什么有那么多伟大的东西，不就是因为有人觉得它们很酷吗？"

熟知Rockstar内情的业界分析家Michael Pachter说："Rockstar是完美主义者，他们的管理层允许他们把游戏做到完全满意为止。这不是那种唯利是图的公司们常见的做法，其他公司通常会在质量与营利性之间妥协。而在Rockstar没有妥协。"

核心技术

创造《GTA Ⅴ》这样伟大的游戏对于所有参与者来说都是无上的光荣，虽然做这种有魔鬼般细节的游戏意味着无比辛苦的工作投入，但没有人因此而离开Rockstar North。这么多年来，这家工作室一直保持着很低的员工流失率，虽然也有离职的，但大多是因为私人理由。奔吉斯说："我们是一个很公平的地方——努力工作，获得充分的回报。有些人在这是从测试员做起，现在已经职位很高了。只要你有好的创意，被游戏收录了。"而森普认为，离职率低的原因是Rockstar North充分重视所有员工，每个成员都有为整个游戏乃至整个公司做出重大改变的机会，这比任何职位头衔都重要。


▲Rock Star North工作室前台，上面有着公司的标志，简单的星形标记却是行业内的荣誉标志。

Rockstar在不断推动游戏的边界，不断创造互动娱乐的全新可能性。所有加入到Rockstar的开发者们都有这样的意识，"推动业界前进"的荣誉感刺激着他们释放自己的全部才华。森普说："甚至很多人要牺牲自己的生活。门槛确实很高，但是工作室管理层也很努力地提供支持，并回报他们的付出。很多North的员工参加了多款《GTA》的开发，这在简历中的价值之高是钱也买不到的。"

不过Rockstar也尽量避免加班，奔吉斯需要的是投入与激情，而不是加班。疲惫对于艺术创作来说没有任何好处。"NASA把飞船发射到了月球上，这不是靠加班实现的。做游戏就像同时在做专辑、电影以及飞船。"

如果说在PS2时代《GTA》的技术还不足以令人惊叹，那么进入PS3时代后，高清时代的沙箱游戏真正让人开了眼界。为这一切提供技术支持的核心人物是Rockstar North的技术总监亚当·弗勒(Adam Fowler)和联合技术总监菲尔·胡克(Phil Hooker)，除了第三方工具如NaturalMotion Euphoria和Scaleform等之外，《GTA》中的一切都是用Rockstar North自研的游戏引擎与流媒体技术制作的。

弗勒已经在Rockstar工作了20年，从DMA Desian的初期时代开始，最早参与开发的是SFC的《疯狂小旅鼠2》。他和奔吉斯以及美术总监加巴特一起开发了Rockstar自主的流媒体技术，这是成就现代《GTA》超

大沙箱世界的技术之根本。

“流媒体是我们所做一切的技术之源，”弗勒说，“当时我们在做的时候也是很没把握——很幸运的是最终做到了。当时我们只知道要做很大的场景，然后隐约感到数据读取工作需要在后台进行。”

当时《GTA》一代的开发团队只是DMA Design公司中并不是太重要的一个团队，大家都怀疑这种流媒体技术能否实现。回想起当时的情形，奔吉斯说：“工作室里的其他人都以为我们疯了，我们也确实不知道能否做到。亚当真是个天才，他居然埋头把它做出来了。它可以在办公室的开发机上运行了，但是我们不知道零售的普通主机上能否做到。没有这技术就没有《GTA》了，我们必须得做到。”

弗勒说，《GTA》一代的流媒体技术对当时来说是革命性的，该技术极为强大而具有延展性，以至于其中一些代码“可能在《GTA3》到《GTA5》这几款游戏中还幸存了下来并发挥了一点点作用”。

胡克是在2005年加入Rockstar North的，当时担任的是AI程序员。据他介绍，如今游戏素材容量过大，因此几乎所有数据都是靠流媒体技术持续调取，流媒体技术对《GTA》来说仍然是最主要的，“公司里的所有人都知道它是怎么运作的”。不过游戏中的素材内容含量早已是今非昔比。“《GTA3》的时候，从光碟里流媒体读取的数据只有多边形和贴图。世界框架、碰撞以及动作等都是在系统内存中。”


■到了《GTAV》，几乎一切游戏元素都与流媒体有关。

雕刻洛圣都

《GTA V》这种规模的游戏，其项目启动初期首先是从一张地图开始的，它就像一个宏伟工程的蓝图。而这张蓝图的绘制者，就是Rockstar四天王之一的艾伦·加巴特。

加巴特与奔吉斯共事十几年。在DMA Design的时代，他们就坐在隔壁，都是在一排档案柜旁边。奔吉斯说：“有一天我无意间瞥见他的屏幕，他正在输入贴图坐标。像他这种类型的美工，会在技术层面把技巧掌握得如此纯熟真的很难得。所以我们就把他拉到我们的项目来了，那是一款N64上的游戏，就叫做《硅谷太空站》。”

在《硅谷太空站》中有许多独具特色的内容，比如可以在3D世界里任意于各种载具之间切换，而该功能随后出现在了团队的下一个项目中——那就是《GTA3》。当时该作总共只有6名美工。而现在，加巴特带领着一个有150人的美工军团——这还仅仅是在Rockstar North内部的。分散于世界各地的Rockstar卫星工作室以及外包人员都加起来还有数百人。

开发《GTA》时，加巴特于预生产阶段所做的工作将会确定整体基调。加巴特说：“我们会不断使用谷歌进行搜索，还有在街景地图上观察。我和豪瑟兄弟以及莱斯利会到那些感兴趣的地方汇合，开车实地逛几圈，在那里随便聊聊天。”

在初步考察之后，Rockstar会安排6到8个人，花9个月到一年的时间进行地图规划。有了这张基本蓝图之后，Rockstar North会像创作雕塑一样，从图纸上将整个城市逐步“雕刻”出来，同时要确保有适合进行任务的地区。

在PS2时代，Rockstar North可以把整个开发团队都带到样板城市（纽约、迈阿密和洛杉矶）参观考察。但如今的项目规模太大，所以只能派出比较重要的成员进行实地考察，不过依然是人数众多。Rockstar在纽约成立了一个研究组，当时是为《GTA IV》而专门设立的。此前在Rockstar North爱丁堡总部一直有一个全职的研究组，在《GTA IV》开发初期，他们去纽约长途长时间旅行了两次，每次都是50人的队伍浩浩荡荡地奔赴纽约，后来就干脆在纽约也设了一个研究组。开发《GTA V》时，他们就常驻洛杉矶，扛着大型的拍摄装备对各个地点进行考察拍摄。“我们会将各个街区确立下来，然后确立非常详细的游戏画面指引，然后设置街景地图坐标，接着派出摄制组大量拍摄各个具体地点的照片。

将这个“沙箱”建造起来之后，才能思考如何往沙箱里面填充有趣的东西。关卡设计师们开始进驻这个虚拟世界，对着美工们正在建造的城市，想象着各种任务的进行过程。加巴特说：“我们在这个虚拟世界里生活了4年时间，在里面驾驶的时间比我们生活的现实世界长得多，所以我们非常清楚什么最合适，什么不合适，怎样做才是最完美的。”

有时候场景也会根据任务和故事的需要进行调整，整座虚拟城市是在不断微调和优化的。直到8月份临近发售之时，洛圣都的世界还在进行最后的微调。

开发《GTA IV》时，不同的城市区域是分配给不同美工制作的。“我们的原则是在地图上划出一块地方给每个人掌管，这其中有许多积极的地方，主要是权责分明，大家也能看到自己的投入做出来的结果。但我们也发现会造成太多差异，因为美工们各有优缺点。”加巴特说，在开发《GTA V》时，制作流程有所改变，美工们能够更好地将各自的优势投入到不同城市区域。整个城市显得更加浑然一体。另外，《GTA Online》的出现也让美工们的工作更有价值。因为在单机时代，很多城市区域因为与任务无关，因此玩家的造访率很低。但是网络化之后，任何一个地方都有可能成为玩家们的激战区域。



■洛圣都广阔的世界就出自于艾伦·加巴特之手。

45年的创意


■《GTA Online》内容丰富，但需要长时间的维护和经营。



■《GTA V》优秀的角色塑造也是许多市面游戏所欠缺的。

玩家打穿了《GTA V》之后，可以继续在《GTA Online》中胡作非为。在奔吉斯看来，如果说《GTA V》是专辑，那么《GTA Online》就是巡回演唱会。为了对《GTA Online》提供持续支持，Rockstar North目前正在进行重组，成立了一个专门的核心团队负责《GTA Online》的运营。这部分职员就无法像其他人那样享受几个月的长假。

当然，在《GTA Online》之后还会有《GTA VI》。不用替Rockstar担忧江郎才尽的问题。奔吉斯说已有的创意就够他们用45年了。"我们现在还不知道《GTA VI》会是怎么样的，但我们有的是想法。目前的重点是《GTA Online》。此外我们还有DLC之类的东西。"

除了项目规模不断膨胀之外，Rockstar North的其他重大改变包括启用了全新的专属引擎。开发团队从过去PS2时代使用的RenderWare改为了自主研发的RAGE引擎，这是由Rockstar圣地亚哥工作室牵头研发的引擎，Rockstar North以此为基础，将其改造完善成为一个通用引擎，现在Rockstar旗下的所有工作室都在使用该引擎，此外Rockstar还开发了自己的音效引擎。

Rockstar North相当于整个Rockstar所有卫星工作室的大脑，在其指挥之下，分布于世界各地的Rockstar分公司们已经成为一个有效运作的整体。各个工作室并非独立运作、各自负责自己的游戏项目，他们每天都在沟通交流。

对于Rockstar来说，技术的进化最让他们兴奋的不是如何把画面做得更逼真，而是在《GTA》的世界中加入更多的东西，这其实也是《GTA Online》的设计理念。弗勒说："《GTA Online》的主要技术要求是在后端的，你在游戏中所作的一切都会被跟踪记录并进行测算，我们必须有足够规模的后端服务器为此提供支持。"

弗勒表示，目前Rockstar North尚未开始进行次世代游戏的研究。在他看来，《GTA V》是"在本世代主机上做出了次世代的效果"，他相信《GTA V》已经将本世代主机性能利用到了极限，无法再往前继续推进了。

《GTA V》发售后，全球各种游戏网站和论坛中充满了各种晒游戏的帖子和新闻。玩家通过论坛或社交网络不断晒出自己在游戏里的各种奇特经历。奔吉斯说，每次游戏发售后的这段期间都是Rockstar North制作者们最开心的，看着玩家用各种各样的方式在他们创造的世界里找乐子，没有什么比这更有趣的事了。

Rockstar North以及Rockstar旗下的所有工作室一直在争取最大限度的自治权，母公司Take-Two对他们的工作极少干涉，游戏发售的档期都是Rockstar自己制定的。"我们永远不会说'哦，那有条赚钱的捷径！'这里的很多人都是11岁就开始着迷地玩《GTA》了，我们做梦都想做这样的游戏，现在这真成了我们的工作。这是梦想的工作。"

正是因为Rockstar有足够的自治权，才能花那么长的时间对游戏进行持续改进。奔吉斯说："一款游戏最后5%到10%的工作往往会造成巨大的不同。这种完美程度恰恰是业界大部分人没有意识到的。我们都可以在游戏中开车穿过街头，但巧妙之处是如何把这个过程变得更独具特色。"

优质娱乐



为什么Rockstar高层们一直保持低调，不愿意经常在媒体上露面？加巴特道出了理由："我们经常说游戏是很多人共同努力的结果，我们这几个人老是露面、代表着大家发言会感到很不自在。"

《GTA V》是一千多名开发者多年努力工作的成果，而不是一两个天才制作人凭空创造的。玩家往往将某个游戏系列与特定的制作人划上等号，这对于其他工作者而言并不公平。

"说真的，我们只想专注于游戏。这款游戏做完后，我们会开始思考下一作——我们只想做游戏。"加巴特说。

《GTA V》可能会创造系列销量的新高，但它的成本也刷新了游戏业的纪录。次世代主机正在到来，按照现在的3A大作成本增长速度，次世代主机的《GTA VI》成本也许要突破5亿美元。投资风险将越来越大。而家用机被认为是一个正在萎缩的市场。面对这么一条"不归路"，Rockstar将如何面对？奔吉斯的答案很简单，他认为不管家用机是否会消失，有一点是永远不会消失的，那就是消费者对高质量娱乐作品的渴望。

"大家需要娱乐。看看电视就知道，《权力的游戏》，大家都喜欢。它很棒，但还没到才华横溢的地步。不过对很多人来说，这已经是电视上惟一能看的东西了。"奔吉斯认为，大作减少不止是家用机市场特有的现象，在电视和电影领域同样如此。"好莱坞也正在停止冒险，看看如今的电影，很多都很平庸，因为他们不再冒险了。"

SCE日本工作室的救赎

THE LEGEND OF DRAGOON

位于东京的SCE日本工作室，在PS2时代创造了《ICO》、《旺达与巨像》等名作，但是进入PS3时代后，日本工作室仿佛销声匿迹了。除了一些小投资的小品级游戏之外，SCE日本工作室没有任何值得一提的游戏。如今在PS4到来之时，这个曾经辉煌的第一方军团正欲强势回归。

文 藤曦 编 稀饭
美编 NINA

关键人物

在SCE日本工作室里，有一个关键人物，他掌握了能让这家工作室恢复实力的秘密武器。这个人并非土生土长的日本人，而是从SCE圣莫妮卡工作室调派过来的将领，他的名字叫Allan Becker。



▲受过两地文化熏陶的Allan Becker的确有种美日结合的独特气质。

SCE圣莫妮卡工作室是SCE第一军团中最重要、实力最强的队伍之一。Allan Becker曾是该工作室的主管。现在Becker掌管着日本工作室，他说自己的目标是“在两年半的时间里让日本工作室再次成为享誉世界的名字”。



▲《东京丛林》创意满满，却实在难以被当成是一款顶级大作。

要振兴日本工作室，就要有令世人振奋的大作。Becker对日本工作室正在开发中的游戏有着绝对的自信。两年半之前，Becker刚调到日本工作室时，那里是一片烂摊子。他说：“让我震惊的是正在开发的游戏数量，完全让我无法理解。”Becker说，当时SCE日本工作室同时开发的游戏多达40款，而公司里的环境是“无序混乱”。

同时开发的游戏数量太多，对于员工数量有限、技术力也有限的SCE日本工作室来说绝对不是一件好事。这导致每一款游戏的规模都很小，还有很多游戏开发中途就被放弃。大量的资源被浪费。这么多年来，几百名开发者几乎是一无所成，惟一能拿得出手的只有《东京丛林》，虽然其销量和口碑都还可以，不过最多只能算一个B级游戏。而玩家需要的是大作。

从吉田修平说起

要了解SCE日本工作室的新战略，首先要从吉田修平说起。平井一夫、吉田修平与Jack Tretton是网友最熟悉的PS三巨头。吉田修平的Twitter经常被大量转发。作为SCE全球工作室总裁，吉田修平日常的工作就是全世界到处飞，视察遍布于世界各地的SCE工作室。在玩家眼中，吉田修平是一个和蔼可亲的经理人，他说话坦诚，乐于在Twitter上与玩家们互动。在日本传统的经理人中，像他那么放得开的非常少见。



▲资历极老的吉田修平却直到最近才成为SCE的代表性人物。

吉田修平是PlayStation管理团队中资历最深的元老之一。早在1993年2月，SCE尚未成立之前，他就加入了久多良木健的团队。1994年1月，他在消费电子展上第一次碰到菲尔·哈里森，他们一起为PS的首发筹备游戏阵容。当时菲尔只有二十三四岁，看起来像个不懂事的少年。但当菲尔在展会上给发行商们做演示时，他的专业与学识给吉田修平留下了深刻印象。很多年后，索尼成立SCE全球工作室，菲尔·哈里森当上了总裁，是吉田修平的顶头上司。不过在此之前，吉田修平的上司一直是佐藤明，也就是SCEI的副社长。在PS时代，佐藤明是与久多良木健平起平坐的核心人物，久多良木健主要负责硬件，佐藤明则是负责软件。

在SCE内部以及日本各大第三方软件发行商中，佐藤明都是一个备受敬重的人物。他每个季度都要在世界各地召开游戏研发相关的会议，通过这些会议，SCE遍布世界的各个团队建立了紧密的关系。这一切成为SCE全球工作室成立的基础。

1996到2000年间，吉田修平主要在SCE东京总部大楼里掌管日本工作室。他到处招兵买马，建立了几个实力雄厚的团队，创造了《捉猴啦！》、《龙骑士传说》、《ICO》等赫赫有名的大作。包括当年SCE打造《GT赛车》时，他也是执行制作人。后来因为“《GT赛车》系列”的影响力过大，开发团队Polyphony Digital才作为一个独立团队分离了出去。

说起PS时代的《龙骑士传说》，相信从那个时代过来的玩家都有怨念。当年吉田修平掌管着100人的队伍，拥有足足1600万美元的预算。在当时来说，这是一笔数目巨大资金，吉田修平肩负巨大的压力。令人遗憾的是，《龙骑士传说》在日本国内销量不佳，这在当时成为热议的话题。因为销量未达标，导致续作无望，对该作推崇备至的玩家们遗憾至今。不过吉田修平说：“最后我们收回了投资，这要感激日本之外的销售额。那款作品在美国卖得非常好。”那时因为《GT赛车》在欧美的销量远远超过了日本，在海外的销售的收益对日本工作室来说已经是非常重要的资金来源。

SCE日本工作室不仅仅是自己开发游戏，同时也负责与第三方游戏项目的对接。从初代PS开始，与第三方之间的关系对于SCE来说异常重要。SCE能打败任天堂，靠的是第三方的力量。所以为了维护与第三方的关系，SCE日本工作室自己研发的游戏在类型上很有讲究，一般会刻意避免与第三方重点大作撞车，尽量选择全新游戏类型。《龙骑士传说》之所以在日本失败，据说与Square不无关系。因为Square是PS阵营的首席猛将，而《龙骑士传说》与《最终幻想》市场定位相同，SCE为了不得罪Square，在宣传推广上不敢做得规模太大，所以导致销量不佳。

对于过去过于依赖第三方游戏、导致第一方游戏实力削弱的现实，吉田修平做了深刻反省：“可能是因为我们公司将一些第三方的支持视为理所当然，觉得PS不需要太强的第一方游戏也能成功。”

在PS2以及PSP上，SCE日本工作室都有过一些口碑和销量双丰收的游戏。但是进入PS3时代后，日本工作室突然销声匿迹了。



▲如今虽然已经身居高位，吉田对SCE日本工作室还是极为重视。

来自圣莫妮卡

据吉田修平所说，在日本SCE开发的游戏，与在西方开发的不同。“在日本做的游戏是那种由最根本自下而上推动的项目，普通开发人员可以做自己想做的游戏，而不用从大的战略方向考虑，不需要有大野心。当然，也有一些开发者是有野心的，比如山内一典和上田文人。他们有清晰的目标。”

其实这种现象在很多日本制作人中都普遍存在。他们就想做自己喜欢的、想做的游戏，而没有过多的考虑普通玩家是不是爱玩，对商业潜力缺乏慎重的考虑。所以日本有许多想法奇特的小品级游戏，它们的想象力天马行空，但是并不好卖。在PS时代，《啪啦啪啦啪》那种靠创意制胜的小游戏能够以5800日元的价格销售，仍然卖掉几百万套。而现在已经行不通了，创意小游戏属于手游市场，家用机就应该靠大作推动。

吉田修平成为SCE全球工作室总裁之后，因为与那些位高权重的SCE元老们关系密切，因此在游戏项目的推进方面更加顺畅。更重要的是，久多良木健退位之后，被压制多年的软件研发部门终于翻身了，因为继任的平井一夫更关注软件层面。

吉田修平从2008年开始再次接管SCE日本工作室，他的日程表排得很满——就在同一年，PSV和PS4研发启动。SCE的软件研发部门第一次在硬件开发初期参与到日常研发过程。每个星期吉田修平都要跟硬件组的人开会，忙完硬件的事就要过问各游戏项目的进展情况。

也是在吉田修平接管SCE日本工作室之时，日本游戏产业发生了天翻地覆的变化。所有的旧规则不再适用了。索尼与任天堂斗得头破血流之时，智能手机突然崛起，以锐不可当之势成为新的霸者。“日本人在手机免费游戏方面的消费习



▲《木偶历险记》有着许多新奇的创意，是一款有着独特魅力的作品。

惯于西方市场天差地别，许多人都会在手机游戏上花很多钱，于是发行商们都开始将资源转移到这些手机游戏上。”

手机游戏最大的问题是来得快去的也快，一款流行的游戏或者游戏类型，可能会在几个月的时间里迅速冷却。但是因为游戏开发成本低，所以依旧是高利润产品。吉田修平承认，目前陷入苦战中的PSV，是受到了手机游戏的强力冲击。要改变PSV游戏阵容不足的现状，首先SCE自己要足够给力，要为PSV开发手机上不可能实现的大作。

为了提升SCE日本工作室的游戏开发实力，吉田修平将Becker调到了东京。如果要用SCE西方工作室的经验来提升日本工作室的实力，由洋主管带领日本工作室，没有人比Becker更合适。

Becker的父亲是美国人，母亲是日本人，他在日本长大，18岁之前一直住在日本。这种深刻了解东西方文化、把英语和日语都当成母语的管理人正是索尼所需要的，从平井一夫到吉田修平都是如此。

Allan Becker非常低调，在谷歌上搜索他的名字，基本找不到任何关于他的访谈，找不到他的照片。说起SCE圣莫妮卡工作室，人们知道更多的是《战神》制作人，或者陈星汉，而Allan Becker更像那种藏于幕后的大人物。你只能通过熟知圣莫妮卡工作室的圈内人士那里听到他的名字，而几乎所有人对他都是好评如潮。

大约一年前，Allan Becker这个名字突然出现在对外宣传的材料中。首先是2012年8月发布的两款新作预告片，那是SCE日本工作室近年来难得引起关注的两个游戏，分别是《木偶历险记》和《雨》，它们的创意和艺术气息让人想到了Team ICO的黄金时期。对于外界来说，这两款游戏就像是突然从不知名的地方冒出来的。然后人们才知道这两个游戏大有来头——《战神》制作人David Jaffe在他的Twitter中透露，两款游戏的幕后创造者是一个叫做Allan Becker的男人。他从未在媒体上露面，但他却是SCE圣莫妮卡的开发者们都敬重的名字。

寿司的召唤

2011年，Allan Becker离开圣莫妮卡工作室前往东京。当时正是圣莫妮卡工作室的巅峰状态，从商业化大作到艺术型创意游戏都取得了令人瞩目的成就。这一切都离不开Allan Becker。十几年前，是他将《GT赛车3》带到美国，并使其成为全球第一赛车游戏系列。之后《烈火战车》、《战神》还有陈星汉的“流、花、行”三部曲都是通过他打入市场。他还参与出资开发了《黑色洛城》，并提供了技术支持。当时该作还是SCE的项目，尚未被Rockstar买走。SCEA早期一些已经被遗忘的优秀作品也是出自Becker之手，包括《Equinox》、《Skyblazer》、《Jet Moto》等。

这样一个大人物为何一直保持得如此低调？又为何如今突然愿意露面？因为《木偶历险记》和《雨》陆续上市，日本工作室要开始宣传自己的革新举措。一直保持低调的日本工作室需要像圣莫妮卡和顽皮狗那样打响自己的名声。

当被问到为何要从圣莫妮卡工作室调往日本工作室时，Becker开玩笑说：“因为听到了寿司的召唤。”



▲《雨》的创意与风格，都透着清新和浪漫。



▲对于生于日本长于日本的Allan Becker来说，寿司的魅力的确令人难以忘怀。

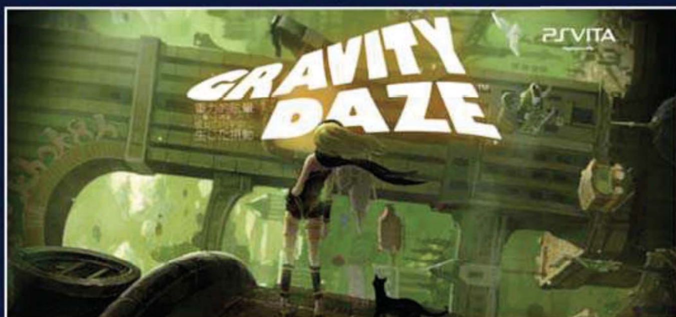
虽然成长在日本，Becker认为自己是一个“成熟的美国人”。直到他离开日本，到美国上大学，“我才发现自己不是美国人而是日本人。巨大的文化差异让我感到震惊。”Becker已经记不起来有哪些特别的地方让自己感到震撼，他说：“所有的一切都完全不同。两种文化基本上是完全相反的。”

“在美国非常讲究个人主义，而在日本则是一种群体思考，有各种规矩。”Becker说在美国住了几十年之后，他开始渐渐变回美国人了。而现在他又回到了日本：“这里是我的家，我想这是我回来的原因。在我的内心深处，有一种力量把我带回这里。”

当Becker来到日本工作室，发现那里同时开发的游戏超过40款，他知道要做出一个艰难的决定。“从感觉上来说，让所有人能够做自己想做的东西是件好事，好像是一个创新的土壤。问题是最后这注定会沦为什么都做不好，什么都不好卖的境地。”

日本游戏产业处境恶化的原因不止是智能手机崛起，欧美工作室的崛起也让日本处于劣势。Becker说：“我认为在流程、方法和技术上，我们都落后于西方。在某些方面，西方更有效率，他们能够做规模更大的游戏。”西方工作室在组织效率上，就更能应对超大项目。“而在日本，我认为在流程上就不善于管理大团队。有那么一点‘想要用小游戏的态度去做大游戏’的感觉。”

SCE日本工作室从来不缺创意，也不缺做游戏的激情。所以要将那40多款游戏砍掉，对于所有人都是难以接受的，Becker也对此十分为难。但是最后他还是砍掉了那些实在看不到前景的游戏，重点去推进的几款游戏获得了一定的成功，然后员工们的观念也就慢慢转变了。



▲比起创意，其实SCE日本工作室更需要的，是一次叫好又叫座的成功。

职人精神


▲《Knack》虽然是由Mark Cerny领衔制作，但内里的创意成分的确带着浓厚的SCE日本工作室风格。

不过至少对外界来说，人们还没有看到SCE日本工作室振兴在即的迹象。这将会是一个循序渐进的过程。我们在《木偶历险记》和《雨》上面看到了艺术性与娱乐性的结合，SCE日本工作室的游戏在可玩性方面得到了逐渐的提高。在PS4上，SCE日本工作室也有一款被索尼重点宣传的游戏——《Knack》！

在PS4的首发游戏中，只有两款是完整的第一方独占大作，一个是《杀戮地带 暗影坠落》，还有一个就是《Knack》。

《Knack》刚公布的时候，很多人都以为它是西方工作室的作品，因为它的制作人正是PS4的首席系统架构师Mark Cerny。

Mark Cerny现年不到50岁，从事游戏产业已经有30多年，可以说是资历最深、业界影响力最大的游戏开发者之一。他是一个电脑编程神童，17岁的时候就加入雅达利，18岁的时候创造了毕生第一款热门街机游戏《疯狂弹珠》。到了20几岁的时候，Cerny搬到了日本，为世嘉开发游戏。对于Cerny以及与他同时代的电视游戏开发者来说，日本是一个必去的地方。

1990年代中，Mark Cerny回到了美国。在日本工作期间，他学到了许多制作卡通游戏的技巧。用这些经验，他创造了《古惑狼》和《瑞奇与叮当》。他还为顽皮狗工作室和Insomniac穿针引线，促进了很多大作的诞生，并参与了PS系主机游戏开发工具的研发。

当SCE日本工作室开始制作《Knack》时，并没有如圣莫妮卡等名工作室般良好的组织架构。Cerny说，当时日本工作室存在许多“生产问题”。“老实说，他们的各种问题导致家用机游戏总是难产，”Cerny说。“日本工作室不缺创意，如果我们能有条有理地把项目做下去，也许可以实现这个工作室十年来在家用机市场从未获得的成功。”

从《Knack》开始，SCE日本工作室的工作流程真正改变了。其目标是将圣莫妮卡工作室的那种整体性带到东京。Cerny认为圣莫妮卡工作室“是世界上运作效率最高的工作室之一”。“所谓有效率的公司结构，比方说你在做一个关卡，有30分钟那么长，要装进去30分钟的游戏性。”Cerny说。“如果你没有那样的公司结构，你可能会把那个关卡变成两个小时，花6个月的时间去做，结果却只有原先构想的一小部分游戏元素。这就是我们做游戏的方式，首先要锁定一些好的创意，我们知道不能加入太多东西，那样弊大于利，会导致项目失去控制。”

简单的说，虽然游戏开发者都在追求创作自由，但是太自由往往是做不出好游戏的。每个人都想把自己的创意做到游戏里，会导致游戏越来越大、越来越复杂，也越来越散乱。要做出一流大作，每个开



▲因为开发PS4的功劳，Mark Cerny也成为了次世代最受关注的游戏人物之一。

信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

发者尽职尽责地把自己负责的一小部分做好。不过以SCE日本工作室目前的情况，还无法做出一流大作，只能从小预算的游戏开始逐步适应。《雨》、《Kanck》等都是小预算游戏，项目规模可控、易于管理。

《雨》的制作人铃田健说，《雨》是一款充满“职人”精神的游戏。“我要让大家感觉到《雨》是由日本的职人们做的游戏。”所谓“职人”，类似于汉语里的“手艺人”，是拥有一门专门的手艺并以此为职业的人，他们非常执着于磨练自己的技术，并且对自己的技术非常有自信。他们会不惜金钱与时间，将自己的作品做到完美。如今的职人，有铸剑师父，有木工，有厨艺大师……也有一些游戏制作者被称为职人。职业是什么并不重要，重要的是那种倾尽心力将作品做到完美的精神。

日本人闻名于世的服务精神也将成为日本工作室复兴的原因。所谓的“**おもてなし**”是被日本社会广为认可的思想，也就是“设身处地的为顾客着想”。Becker相信这种服务态度总会创造出让玩家真正满意的游戏。

《雨》的开发过程中，也获得了SCE日本工作室老牌制作人外山圭一郎的帮助。在去年12月的时候，《雨》的开发陷入了困境。铃田健找外山圭一郎去喝酒，并向他讨教。外山圭一郎对他说：“如果我是你，在现在这个时候就会不再往里面增加新东西，专注于微调和测试就是了。”在此之前，铃田健和他的组员们总是以“增加新功能新创意”的方式解决游戏中不对劲的地方，这反而导致游戏体验变得更混乱。在一定的阶段，“将现有内容做到极致”往往会更有效。

次世代的契机



▲着装打扮非常随性的Gavin Moore浑身透着一股怪才的味道。

在SCE日本工作室也有不少“洋人”，Gavin Moore就是其中一位著名的游戏设计师，在游戏业界有20多年的从业经验。在加入索尼之前，他就职于Mindscape公司，曾为SFC、MD、GB等主机开发了多款经典游戏。1998年，Gavin Moore加入SCEE，此后参与打造了大获成功的《大逃亡》，销量超过400万套。在该作之后，Gavin Moore搬到了日本，如今他在日本已经生活了十几年。Becker说，他很满意现在日本工作室的环境，但是也担心一些人会不满意现在的创作自由没有过去那么大。不过Gavin Moore表示，对于大工作室来说，SCE日本工作室的自由度已经比西方绝大多数高的多。

SCE日本工作室改革之后，虽然在方向把控上严格许多，但是对于游戏创新仍然是大力支持。Moore说：“我们要做的是在其他任何主机上永远看不到的游戏，如果我把《木偶历险记》这种疯狂的木偶角色给其他任何西方工作室看，他们会说我疯了。”而在日本工作室，他的古怪念头会有机会成为一款有趣的游戏。Moore说：“这就是这家工作室吸引我的原因，我们愿意冒险。”

《木偶历险记》的灵感来源于日本的文乐木偶戏，其故事与角色则是来自Moore为儿子创作的一本未完成的图画书。

Moore的儿子是一个游戏迷，他还记得在儿子9岁时，有一段时间放下了手柄，开始更多地进行户外活动。Moore说：“作为父亲我很高兴，但是作为日本工作室的创意总监，又感到有点失落。”Moore说，他儿子告诉他，老是玩差不多的东西，感到腻了。他说：“我想玩一个每时每刻都在变化的游戏。”这成为Moore制作《木偶历险记》的动机。游戏做好之后，Moore的儿子非常喜欢。“他认为这是他的游戏，还老问我要版权费。”

这种“艺术屋”类型的游戏，正是Becker所喜爱的，也代表了未来SCE日本工作室的发展方向。其实在艺术与创意的追求方面，SCE日本工作室从未改变。吉田修平说：“我们对创意人才非常尊重，会对他们提供支持，帮助他们实现构想。这是我们一开始就坚持的核心理念，从1993年起我们一直都在这么做。这是由PlayStation计划制定者们确立的，尤其是佐藤明先生在其中扮演了主要角色。”

目前SCE日本工作室正在开发的艺术型游戏中，最大规模的可能是《最后的守护者》。每一次吉田修平被问到日本工作室，提问者几乎都不可避免地要问一遍“《最后的守护者》现在怎样了？”这款开发了5年的游戏，目前仍然是状态未明。可以确定的是开发工作仍在继续。上田文人现在已经不是SCE日本工作室的员工，但他仍然在他们的办公室里工作。

Becker说，《最后的守护者》当前状态不便透露，目前游戏仍然处在调整阶段，正在寻求合理的平衡。不过他相信游戏已经在往正确的方向前进。从受关注的程度来说，它可能会成为SCE日本工作室翻身的希望。吉田修平说：“我们正在等待合适的时机再次公开《最后的守护者》。”根据多方消息，本作再次公开时，将会变成一款完全不同的游戏。不过玩家也不用太担心它会变质，上田文人确认本作仍然是由他负责总监制。

今年中，SCEA总裁Jack Tretton曾经表示《最后的守护者》“中止开发”，这引起Team ICO粉丝们的强烈失望。但是事后吉田修平出面表示Tretton的话被媒体误读了，《最后的守护者》一直都在开发中，从未中止。但是本作目前确实不是日本工作室优先进行的项目，仅仅调配了少部分人在进行其全新方向的规划。这意味着本作应该是完全推翻重来了，而且如果连方向都还没有确定的话，其发售日就更加遥遥无期了。SCE日本工作室如果想要借助本作翻身，看来还要好几年的时间。

或许Becker还可以抓住次世代的契机。吉田修平已经确认，SCE旗下的所有游戏工作室都在开发PS4游戏。除了《Knack》之外，日本工作室还有其他PS4游戏项目。《Knack》虽然在媒体中的评价并不高，但这只是一个实验性质的作品，真正的好戏还在后头。我们并不指望日本工作室突然公布当年《龙骑士传说》那样的史诗大作，但是他们可能会有《旅途》那样令人心驰神往的游戏。毕竟陈星汉的TGC也是在圣莫妮卡工作室的支持下才有今日成就，Becker同样可以在日本培养出下一个TGC！



▲在PS3公布之初就已经为人所熟悉的《最后的守护者》，却甚至没能成为这台主机生命周期末尾的守护者。

文 秋沙雨 美编 anubis

龍が如く 維新! ISHIN



如龙 维新	SEGA	动作
PS3 龙が如く 维新!		日版
预定2014年2月22日	本地1人	8600日元
无对应周边		对应玩家年龄：未定

“坂本龙马”与“斋藤一”的幕末演武！

剧情 政变之夜

土佐勤王党，以“勤王攘夷”为口号，由忧心天下的下级武士们所组成的一大势力，站在这个党羽顶点的，是名为武市半平太的男人。

在幼年时由于土佐藩严苛的身分制度而失去亲兄弟的他被吉田东洋所收养，其出色的头脑及胆识让他成为土佐年轻人的景仰之人。

由武市所集结的思想集团——这是土佐勤王党的表面形态。

勤王党本部里回响着充满活气的训练用的火枪射击声。

武市述说着与龙马重逢的喜悦，并宣布将勤王党的笔头之位交由龙马。

武市比任何人都信赖与他一样由吉田东洋抚养长大的龙马的能力，比谁都盼望着结束了在江湖的剑术修行的他的归来。

但是龙马的脸上并没有高兴的表情，因为自己没有像武市这般高大的志向，但是原因不仅仅是这个。

在武市的背部有着很大一片被火烧伤的痕迹，这是在幼时，武市从被烧着的家里救出龙马时所受的伤。每次看到武市背部的伤口，龙马就不由得想起过去的自己，从而变得没有自信。

武市对陷入迷茫的龙马拼命述说着土佐的将来，为了不再出现像他们这样的孤儿，现在就必须要拿起剑战斗。

龙马决定相信东洋与武市的话语，参与到了土佐藩崩坏计划中来……



名为斋藤一的男人

在土佐的政变结束了将近一年后，地点切换到京，伏见的大旅馆“寺田屋”的一间单间里有一个烈日当头也没有起床的男人。

这个人是浪人斋藤一。

这一天斋藤和往常一样，被寺田屋的女老板登势和女佣人阿倞硬生生叫醒，然后开始四处去赌博。

片刻之后，一个男人悄悄接近斋藤，男人在他耳边小声说：“今天也依然装作四处赌博的样子私下偷偷寻找犯人所在的道场吗？”

斋藤闻声色变，用可以杀死人的目光看着对方，小声喃喃道：“杀死老爹的男人，拿着那把剑的那人



究竟在哪……"

斋藤一，其真名为坂本龙马。他之所以隐姓埋名潜伏在京，是为了追查一年前的政变之夜里在他面前斩杀了他如同父亲般景仰的恩师吉田东洋的谜之剑士……

深爱着土佐，却被土佐背叛。舍弃了土佐的龙马开始了赌上性命的复仇。

龙马下了决心，决定要到那个被称为集结了京最强剑士的最危险的地方……那个能让街道降下血雨的最强斩人集团"新选组"。

舍弃坂本龙马之名，这个名为斋藤一的男人的新人生即将迎来新的开始。

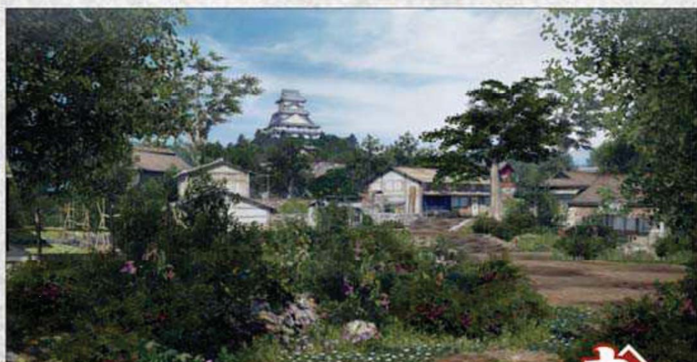
舞台

京



由帝坐镇，存在着诸多国家机构的日本中枢。在这个城镇成为霸者也就意味着掌握了日本今后的主导权，也因此这里集结了来自日本全国的宛如繁星的人才，剑术高超之人，智慧过人之人……所有人都在为了自己的野望得以实现而活跃着。

土佐





"南海道最棒的名城"高知城的所在地，日本首屈一指的城下町。朴素而有活力，来往人流络绎不绝。但是同时，这里的人们也被严格的身分制度所束缚，对上级武士"上士"抱着恐惧。在阴与阳混合的土佐，正是这样的一个土地才给龙马的人格构成造成了很大的影响。

人物

土佐藩郷士 坂本龍馬

壬生之狼与土佐之龙与少女遥

CV：黑田崇矢

土佐里出身最低的"乡士"，看着武市半平太以及其他同伴们都在为了改变土佐藩而奔走，自己却没有找到自己的该做之事而陷入烦恼之中。但是其剑术之高超却是土佐第一，甚至被允许在江户进行剑术的修行。看中了其剑术的吉田东洋打算让他与武市半平太一起参与到土佐藩的改革中去，但是就在一切准备就绪即将开始改革行动的时候发生了事件，从而也大大地改变了龙马的人生走向……

新選組三番隊隊長 斎藤一

CV：黑田崇矢

出身地与本名都不明的谜之浪人，像是个厌世之人一般，靠着酒和赌博来过日子，定宿"寺田屋"里的女人们对他的评价也很差。他的真正身分其实是被冠上了杀害吉田东洋罪名而潜伏在京的坂本龙马本人，他在经过了一年的执着调查，察觉到所有的谜题都汇集在了新选组身上。龙马带着觉悟，踏进了这群渴求血肉的狼群中……

遥



CV：钉宫理惠

双亲因事故意外身亡，从而被迫背负起父母留下来的债务的少女。就在双亲遗留下来的大房子要被债务人拿去抵押的时候，得到龙马的出手相助，两人便从此生活在了一起。一开始对龙马畏手畏脚的，后来在相处之中渐渐地了解了龙马的为人，对他敞开了心房，两人之间就像真正的父女一样。

土佐的人们

中冈慎太郎

CV：山路和宏

平时是一个看起来很没干劲的男人，但是其眼里蕴含着锐利的光芒，能够清楚地看到事物的本质。中冈也在探寻着吉田东洋之死的真相，中冈是东洋的侍从，东洋之死让他的人生出现了前所未有的变数。对中冈而言，身为杀害东洋的嫌疑人的坂本龙马是最为憎恨的存在。但是当他与同样以“探明事件真相”为目的的两人相遇时，他成为了男人们独一无二的协助者。

武市半平太

CV：高桥克典

与龙马自幼相识，与他有着一样的境遇，是从小开始就一直守护着龙马的大哥哥般的存在。遇到吉田东洋之后受到其支援而得以进修学问，虽然是一个知识分子但是没有文人的那种高傲，反倒能感受到其器量之大。在剑术方面也是能与被称为土佐最强的龙马在一定程度上打平手的高手。土佐勤王党里有不少人就是景仰这样的武市才加入进来的。在龙马从江户回来时邀请他加入土佐勤王党，甚至让他担任仅次于盟主的“笔头”之位，两人之间的信赖之深由此可见。但是围绕着养父吉田东洋之死，龙马与武市之间的道路第一次出现了分歧……

西乡吉之助

CV：岩崎征实

经历过锻炼的身躯，染金的头发，给人以强烈印象的外表，以及脱口而出的关西腔，这些都是他的标志。而他的真正身分其实是日本南部以独立独步为行进方针的雄藩——萨摩的军事代表西乡吉之助。性格豪爽而好战，同时有着与幕府大人物或其他雄藩首脑角逐的知惠。谁也不知道西乡的真正目的是什么。与龙马在意想不到的“某个地方”相遇了，这将会对这个国家带来莫大的影响。



新堀松辅

CV：山寺宏一

平时是个吊儿郎当，让人捉摸不透的男人，他自己也说“新堀”这个名字是假名，没有人知道他的真正身分。可以确定的是，他是京首屈一指的情报屋，同时也是长州的重要人物，看似破绽百出而实际上天衣无缝，剑术似乎也十分高超。似乎在京开了一家店作为活动据点，店面的经营交给自己家的女人去做了。因为“某个理由”而寻找着擅长剑术的男人的新堀注意到了龙马的存在，他试图邀请龙马来长州，但是……

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

新选组的队士



作为新选组毋庸置疑的NO.2，经常为不在组内的组长近藤勇管理新选组的要务。其管理制度被称之为“法度”，违反法度的队士都会被毫不留情地进行处分，所以哪怕是队长也不允许反抗土方。由于过分的冷酷与铁假面般的无表情，队士之间将他称之为“鬼之副长”。在战斗里都会位于最先列毫不留情地斩杀敌人，这情景正如同真正的鬼一般，在将实力放在第一位的新选组里，他的这份强劲也是能够约束队士的关键之一。在龙马走进新选组的大门时，土方提出了一件事。这不仅仅将会影响到人生，同时也将影响到日本将来的历史进程……



在被称为幕府最强的新选组里，位居最强的男人。与强大的对手赌上性命战斗是最让他开心的事。被冲田砍过的人不计其数，也因此他身上的浅葱色羽织也被飞溅的血所染红，给人一种不祥的感觉。同时也因为他那压倒性的强大，在纪律严格的新选组里是惟一能视规矩为无物的男人，就连土方也无法完全驾驭他。也因此，在与身为土佐第一剑客的龙马相遇时，两人之间将会有一场血战……



实力与土方等人相当的剑客，同时也是新选组里资历最老的干部之一。用这双如同巨木般粗大的双手挥出的一剑甚至能够把敌人一刀两断。在自私自利思想满溢的新选组里，他是少有的为了实现近藤的理想而忠实完成任务的仁义之男。永仓之所以对近藤发誓效忠是因为过去发生了“某个事件”，让他接受到了近藤的帮助，至于究竟发生了什么事，至今也没有人探明真相。

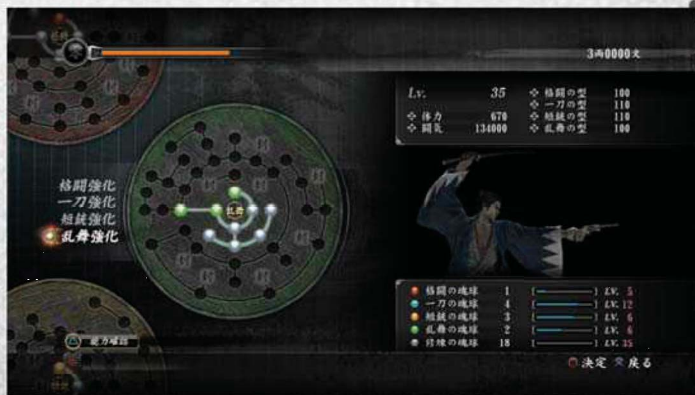
立于国家顶点的男人



在德川幕府300年来的历史里，身处最困难局面的男人，尽管年轻，其胆色与智慧在历代将军里也尤其突出，剑术水平也是超一流。在为了维持幕府统治而奔走的国家高层里，他是惟一一个察觉到为了国家的“必须该做之事”的人，但是限于将军的立场他不允许做出这个决断，也因此在责任与理想之间陷入了苦恼。

战斗

本作里坂本龙马与斋藤一有着四种“战斗之型”，在四种形态之下使用的武器都不一样，有太刀、短枪，还有两个一起用或两个都不用，除此之外还有长枪、大太刀等，或者像系列历代作那般在街边捡取道具直接战斗。四种“型”都有等级设定，一个“型”有25级，总共加起来的上限是99级，在提升等级的时候能够获得“魂球”，用来提升每个“型”的能力或习得新的招式。



在战斗时达成各种各样的条件（例如使用了几次连击，或者使用了爆气攻击等）时，在战斗后会进行结算，根据战斗时的表现会在原有经验值与钱的基础上追加奖励。



接下来就来介绍一下主角的四种“战斗之型”。

一刀之型



一刀之型的特点在于主角两手握刀，用尽全力斩向敌人，哪怕敌人进行防御也能尽全力破除，在敌人攻击时不仅能防御，还能利用技巧将敌人的刀给打掉。

短枪之型



左轮式的短枪可以说是坂本龙马的标志，不仅仅能进行远程攻击，还能在被包围的时候使用接近战的体术来进行应对，在四种型里这是最受成长与武器强化影响的一种，这些将影响到枪的连射性能、威力、命中度等，同时还能制作特殊的子弹，可以喷火或附加中毒效果的子弹等。

格斗之型



以自己的拳将敌人打倒的型，“《如龙》系列”最传统的战斗方式，赤手空拳时可以使用各种各样的体术技能，而且因为是空手，可以随时从地上捡取或从敌人手上抢夺武器来进行攻击，在所有“型”里这个是自由度最高的“型”。

乱舞之型



左手持刀右手持枪，同时进行射击与斩击的“型”。一边回转一边进行斩击，然后配合时机使用枪击，在面对多人数的敌人时这个“型”是最佳的清场手段，斩击和枪击的相互进行不会让敌人有喘气的机会。

与遥的同居生活

在本作里，龙马将和在京相遇的少女遥一起生活在乡间的大屋里。玩家可以在这里享受到田园生活的乐趣，可以种植蔬菜、经商、养宠物等。



种菜

在大屋的菜园里玩家可以种植各种各样的蔬菜，田地的范围是有限的，而如何利用这有限的范围来种植更多更好的蔬菜就是玩家需要考虑的事。

料理

在大屋的厨房里可以利用从菜园里采摘过来的蔬菜或钓鱼钓到的鱼来制作料理，制作好的料理可以当场吃，也可以做成便当随身携带。如果料理制作得好，效果就不仅仅是回复体力，还会附加各种有利于战斗的效果。







经商

把蔬菜、鱼或自己制作出来的料理卖给顾客们可以赚钱，只要手上有顾客预订的商品，就能够交给遥送过去。如果手上有珍稀的蔬菜或美味的料理的话就能够多挣钱。

宠物

当在城镇里与野猫野狗混熟了之后，可以将它们带到大屋里当宠物来养。可以投喂饲料或抚摸它们，让它们心情变好，这样它们就会捡拾一些珍贵的道具回来。



队士育成

在本作里龙马不再是孤身一人战斗，而是能与新选组的队友一起进行战斗。龙马不仅仅能在城镇里与敌人进行战斗，还能带着变成卡片的队士一起到迷宫里进行冒险。



在街上遇到的一些小混混会因憧憬龙马而加入到新选组里，随着游戏的不断进行，入队的队友就不断增多，这时可以根据队友的能力来组合成各种各样的队伍，有攻击技能突出的队伍、防御技能强化的队伍、以回复体力为重点的队伍等。不擅长战斗的玩家也可以用钱来招募队士。在同伴队士里也有些拥有稀有能力的队士，所以建议各位还是经常四处逛逛看看有没有新人可以招募吧。

入队的队士可以通过战斗与龙马一起成长，随着等级的提升，信赖的加强，他们将会成为龙马的忠实战力。





战国BASARA4	Capcom	动作
PS3 战国BASARA4		日版
预定2014年1月23日	本地1人	6990日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

《战国BASARA4》即将在2014年春节前与广大玩家们见面，虽然届时PS4已经上市，但这并不会影响到“大香蕉”粉丝们的热情，全新的系统、众多新增角色、充满欢乐和悲伤的剧情、爽快又富有研究价值的操作，只要你喜欢割草类的游戏，就没有拒绝它的理由。

京极浅井军参战决定



浅井长政的姐姐，本作新登场的敌武将。有着如外国人一般妖艳的容貌，同时也相当自负，认为自己是这个世界上最有价值的人，并以此为标准来衡量其他人。


■京极玛利亚使用布带为武器，动作优雅柔美，却同样蕴含着巨大杀伤力。


■被布带捆住就会处于无防御状态，此时就会被玛利亚小姐献上香吻？



京极浅井军的总大将，重视正义厌弃邪恶，性格一本正经得过了头。每天夹杂在爱妻兼织田信长之妹阿市和姐姐京极玛利亚之间左右为难，受尽各种夹板气。


■浅井长政的通常技是用刀的快速攻击，频率高但有效范围较短，作为弥补，他的固有技可实现远距离攻击的效果。


■从天而降的巨大布罩，被罩在其中总觉得会发生很不好的事？



■浅井长政的最大特点，就是可以在使用特定固有技时来积攒“正义之力”，积蓄到一定量后刃的有效攻击范围就会扩大，同时固有技的威力也会大幅提升。


■正义的男子打算再一次挑战魔王吗？

幻妖言惑 阿市

C V：能登麻美子
武器：魔之手

浅井长政的爱妻，同时也是织田信长的妹妹。性格有些自虐，和浅井长政一起生活时基本能保持平稳的状态，但依赖性太强，为保护夫君不惜使用一切手段。


■同之前一样，阿市仍然是使用从地上唤出的“魔之手”来攻击敌人，魔之手的攻击速度较慢，但范围很广。


■在使用部分固有技的同时还可以使用通常技来保持连击。


■夫妻爱仍是这二人的看点，但不知 Capcom 这次又打算如何搞死浅井长政来引出柴田胜家？



战国创世模式

“战国创世模式”采用的是合战前后和武将们对话来推动剧情向着不同方向发展的形式，同之前几作采用的故事模式近似，敌武将们之间的战斗也将会改变当前的战况，而随着玩家不断地进军，也会遭遇到各种突发的情况，群雄割据的时代下，战国创世的道路并不仅有一条！






■享受不同路线下的剧情展开是本作的乐趣之一。


■在进军前可以确认恩赏的详细内容。



▲各个武将的进军方法也大不相同，比如德川家康就是站在本多忠胜的身上飞着进军的……

在进军画面选择合战

进入进军画面后，首先出现的是玩家所选用的武将的剧情，之后是敌方势力的行动报告。这两项内容全部结束后才会进入进军选项环节。从游戏画面上可以看出，进军画面下玩家可以选择下一次合战的对手、确认能够获得的恩赏内容、按△键更改游戏难度、按R1 键设定背景音乐、按 L1 键进行其他的游戏设定。

敌势力引发新战况

"战国创世模式"下敌方势力的动向会令乱世战局发生难以预估的变化，并且这个变化是不固定的，玩家每次开始一次新的"战国创世"时，遭遇的合战都会不同。合战的模式又可细分为："通常"、"勃发"、"预兆"、"派生"和"单挑"这几种，"通常"不受敌势力的运动而变化，"勃发"和"预兆"只会在敌方势力行动后才会突然出现。


▶如果放任"预兆"战场不管的话，战况或许会向着不利于玩家武将的方向发展。

■敌方势力的交战最终导致"本能寺之变"爆发！


■完成特定的合战之后，还会出现与之相关联的"派生"战场。

剧情路线突入

大部分武将在进行"战国创世模式"时都会遭遇到名为"剧情路线发生"的特定合战。这个合战关乎到玩家所使用的武将的专属剧情，玩家可以选择是否要进展这一剧情，而这一剧情也将直接关乎到最终结局的发展。







■"单挑"顾名思义就是和敌武将的直接对决！


■"单挑"合战中入手的恩赏全部为武器，玩家可以有针对性地利用某些模式的合战刷出所需的装备。


■特定的武将相遇时还会有特殊的演出效果！

合战种类影响恩赏

根据合战种类的不同，战场舞台和恩赏内容都会发生改变。以"单挑"模式为例，这个战场只有一个场地，玩家需要直接面对敌方总大将，相应的恩赏部分也会全部变成武器。




还有动画路线

另外还有一部分武将在进军"战国创世模式"时还会遭遇到"动画路线"的分支选项。不同于"剧情路线"，"动画路线"中的故事全部都是由动画形式来表现的，而负责这部分内容制作的，是一向以高品质著称的动画公司Production I.G！

开创属于你的战国时代

全部合战结束后，就达成了"天下统一"的目标，在结局影像中会回顾玩家统一天下过程中经历的种种事件，并制作出新的战国时代年表，开创出只属于玩家一人的崭新时代！根据玩家在合战中取得的成绩，统治年限也会发生变化，甚至能超越千年！




文 稀饭 美编 心の永恒

THIEF

当夜幕低垂，人们已然坠入梦乡，属于加列特的夜晚，才刚刚开始。在玩家们的记忆中，这位神偷生活在一个介乎于奇幻和蒸汽朋克风格之间的世界中，位于中世纪末期与维多利亚时代交替的奇特时间点。曾经，《神偷》是业界早期的著名游戏开发商 Looking Glass Studios 的杰作，加列特的前两次冒险——即系列前两作《神偷 黑暗计划》和《神偷 金属世纪》都是由这家工作室开发，而随着 Looking Glass Studios 倒闭，部分开发人员成立了同样带着传奇色彩的 Ion Storm，加列特才终于迎来了自己的第三次冒险，也就是《神偷，致命暗影》，那一年，是 2004 年，之后等待着这个系列的，是长达近十年的沉寂。但在值得纪念的 2014 年 2 月，神偷的威名，将再一次震撼世人，而这一次将带给我们惊喜的，是已经成功复活了经典系列《杀出重围》的 Eidos 蒙特利尔。这款经典系列的重启能否达到《杀出重围 人类革命》和《古墓丽影》的高度？让我们来看看它已展示出的诸多精彩内容吧。

神偷	Square Enix	动作
多机种 Thief		美版
预定2014年2月25日	本地1人	59.99美元
对应机种为PS3、PS4		对应玩家年龄：17岁以上

硬核挑战

和大多数专注于潜行元素的游戏一样，本作也有高难度的硬核模式，不过比起其他游戏，《神偷》的硬核模式显得更有自由度，因为玩家可以自己定制想要去挑战的规则。例如有一个规则名叫“铁汉”（Ironman），其条件很简单，就是玩家只要死亡，整个游戏都会立刻结束，玩家只能从头开始打。这个设定似乎很常见，那么，玩家们是否可以在此基础上再一次挑战自己的极限？答案是可以的，因为游戏中设置了另外一个更为疯狂的规则，那就是敌人发现玩家角色时，角色就会立刻死亡……光是这两条规则组合起来就足以成为一个看似完全不可能的挑战，但如果玩家还在寻找更丧心病狂的限制，不妨试试禁止使用专注状态或其他特殊能力，又或者关闭游戏界面中的提示元素，例如敌人的警戒图标。各位核心向的潜行游戏玩家听到这里，是不是已经开始摩拳擦掌了呢？


■和绝大部分潜行游戏一样，利用暗影潜行是最基本也最重要的潜行技巧。


■黑杰克虽好用，但产生的动静也往往会引来敌人的注意。

神偷神技

如果各位玩家体验过《杀出重围 人类革命》或《冤罪杀机》，那应该就对《神偷》的游戏系统有一个大概的印象了。不过本作既然是半奇幻半蒸汽朋克的风格，自然不能走《杀出重围》的那种夸张的科技路线，甚至是对于加列特的特殊能力都有所限制，不如像《冤罪杀机》般地夸张，这也意味着本作的难度比起这两者，只高不低。

在故事当中，潜行的规则仍然是大家熟悉的那些，光明是加列特的敌人，而黑暗则是他最好的朋友，躲在黑暗的范围内，敌人就不容易察觉到加列特的存在。不过有时候光源并不是那么容易躲避，这时候，加列特随身背着的弓就派上用场了。一根头部破碎后会溅射出大量清水的箭能够熄灭火炬，为加列特创造出更多的潜行空间，又或是用于调动敌人。

而如果拦路的敌人位置实在不好绕过，那么就轮到“黑杰克”登场时候了，这个小锤棍短而轻便，不过对着警卫们后脑勺来上恰到好处的一击，就可以让他们昏迷不醒一段时间，正好让加列特大摇大摆地从他们身边经过。

除此之外，游戏中还有一些常规配置的特殊能力，例如加列特可以通过右眼进入专注状态，此时身边的世界时间流逝减慢，玩家能够更为轻松地把握敌人的动态，并制定策略。


■水箭应该会是游戏流程中最常用的箭支。

■加列特的立绘概念画。



谁是加列特？

在他的通缉令上，加列特被描述为一个窃贼，他在夜深人静之时活动，偷窃财物，并且在罪犯们的地下世界中被称为“神偷”（Master Thief）。或许事实的确如此，但加列特恐怕并不会用这个外号来称呼自己，他从小无父无母，出生后最初的记忆就是在孤儿院中长大。哪怕在小时候，加列特就发现自己有着不同于常人之处，他有着一双像波斯猫一样的眼睛，左眼是正常的棕色，而右眼却是诡异的绿色。这只绿眼睛有着异乎寻常的力量，都够让加列特进入特别专注的状态，令身边的一切看起来都像是进入慢动作。同时他还因为这只眼睛获得了闪电般的反应速度，甚至能够注意到环境中一些容易被其他人忽略的细节。

和大多数天赋异禀的人一样，他的童年过得不算愉快，在逃离了孤儿院令人窒息的生活后，加列特流落街头，作为一个一无所有的孤儿，偷窃是他用于生存的必要手段。慢慢地，他在这种经历中磨练了自己的偷窃技巧，也发现了自己的天赋，甚至是生存动力所在。正如他自己说的那样：“一开始，我是为了生存而偷窃，而现在，我是为了偷窃而生存。”

从此，加列特踏上了他的大师之路，当别的窃贼仍在心惊胆战地偷鸡摸狗，加列特却会利用别人注意力放在日常生活上时的空档下手偷窃，然后立刻消失无踪，甚至令许多受害人怀疑自己只是把财物放错了地方。在最后，没人能察觉他的到来，也没人曾逮住过他，夜幕之中，加列特无声地来去自如。

如今，加列特不是为了糊口，甚至不是为了金钱而去盗窃，他需要的是这个过程所带来的挑战和刺激，防守越是严密，陷阱越是凶险，任务越是看似不可能，他就越有去挑战的欲望，这一切让他的身体和灵魂保持敏锐，这一切，才让他感到自己真正地活着。

但作为一个完美的窃贼，加列特的自私程度也是完美的，他对于社会与公众毫无兴趣，所以他虽然总是盗窃富人，却从没有对穷人施舍过半分。于是，当他发现城市中的穷人们正在密谋起义时，这位神偷终于也站在了时代的分水岭，当整个城市都在经历变革时，他是应该独善其身，还是投身其中？这个答案，需要玩家自己在故事中进一步了解。

■异于常人的右眼似乎是加列特各种超常力量的来源。

预订奖励关卡

虽然《神偷》已经是系列重启的新作，不过Eidos蒙特利尔并没有忘记之前的系列作品，例如预订本作的玩家可以获得一个额外的挑战DLC，名叫“盗窃银行”（The Bank Heist），将会把玩家带到游戏城市中最为保安严密的银行里，让玩家运用自己的盗贼技巧潜入其中，获取一些在游戏正常流程中都得不到的珍贵财物。而这个挑战其实就是在向《神偷 金属世纪》里的银行关卡在致敬。





●无QTE与游泳

对于第一人称潜行游戏来说，游泳的确是个有点尴尬的设定，毕竟玩家很难把握在水中的视角朝向，而游泳时的动静太大，也往往不符合潜行的氛围。所以在郑重考虑后，Eidos蒙特利尔取消了游泳的设定。不过游戏中还是会有一些积水区，这些区域大概只有半人高，玩家通过这些区域时的速度决定了会产生的噪音大小，也决定了敌人是否会发现玩家。

至于QTE，实际上早在E3展出时，制作组就收到了不少对于QTE操作的负面反馈，尽管在整个DEMO中，QTE只出现了一次，但似乎玩家们对此并无好感，于是，在最近的媒体问答中，Eidos蒙特利尔也郑重宣布，不会在游戏中安排任何QTE内容。



在"《GT 赛车》系列"所带来的顶级驾驶感受在即将到来的 15 周年纪念中再次进化，依靠全新的技术，将更真实的车辆建模和创新的天气变化系统带给玩家。安坐家中即可享受驾驶的乐趣，在世界留下自己的足迹，奔跑在星转月移的夜色之下，抛弃一切顾虑，进行一场浪漫的行车之旅吧。

GRAN TURISMO® 6
THE REAL DRIVING SIMULATOR



文 鱼楠 美编 anubis

GT赛车6	SCE	竞速
PS3 グランツーリスモ6		日版
2013年12月5日	人数未定	6980日元
无对应周边		对应玩家年龄：未定

顶级驾驶体验

《GT 赛车 6》获得横滨橡胶（Yokohama Rubber）和 KW Automotive 等知名厂商的技术支援。将开发实际车辆时所获得的数据，忠实地反映在车辆动作的物理模组上。





轮胎模组 YOKOHAMA

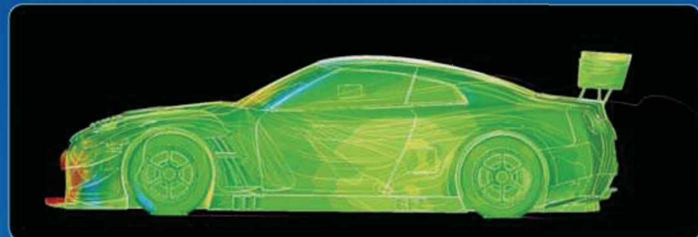
在横滨橡胶（Yokohama Rubber）的协力合作下，制作组收集了竞赛用和一般街道用轮胎的各种数据，将原本难以得知的细微变化资料都导入轮胎膜组中。其中包括：轮胎的构造、化合物的组成、负重与滑移角所带来的转向力的变化。基于这些数据，本作实现了前所未有的高准确度，再现现实中轮胎运行时的各种变化。

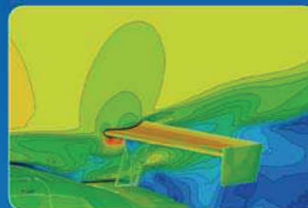
悬吊模组 KW





游戏制作组与在纽堡林 24 小时赛事拥有压倒性市场占有率的德国悬吊厂商 KW Automotive 共同合作，通过他们的 7 支柱传动装置收集弹簧和阻尼的庞大数据，再将收集到的数据整合并应用在悬吊模组上，以此为基础重现出各种不同路面变化时车辆的响应和相位差异，将如同实际车辆一样的运行动作传达给玩家。

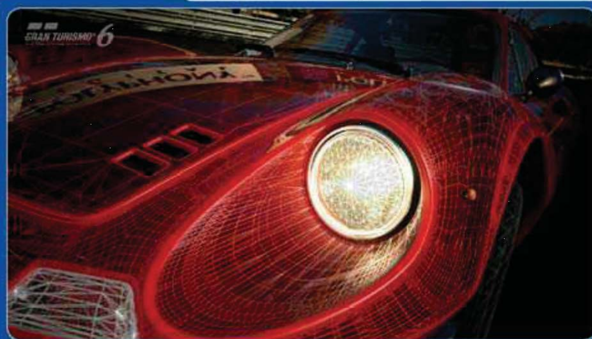




空气动力学

游戏中导入了车辆开发和赛车现场中不可或缺的工具 :CFD(流体动力学)，大幅提升各种条件下的空力特性的精确度。车身、地面状况、以及车速差异导致的等下压力的变化也将真实重现。

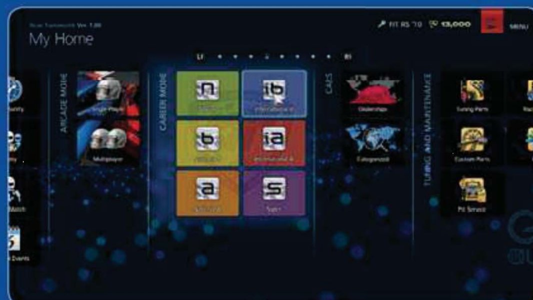
适应型曲面细分技术

本作的3D车辆模组的绘制采用了次世代技术：适应型曲面细分技术（Tessellation）。曲面细分意为将多边形分割成数个图形，而适应型曲面细分则是配合目视距离（游戏镜头距离）和位置的变化自动细分多边形，因此玩家无论在哪个角度观察车子，都能看到清晰、细致的车辆。

HDR描绘引擎

为了呈现出现实风景所拥有的广大动态范围，《GT赛车6》将HDR的动态范围扩大为《GT赛车5》的50倍。除了消除了因亮度落差所产生的曝光不足和曝光过度外，玩家能明显感觉到身边的风景景深变化、光线闪烁。游戏在加大动态模糊所带来的魄力之余，也更真实地重现现实中美景，让玩家在优美的风景中流连忘返，享受驾驶带来的愉悦，甚至忘记这仅仅是一款赛车游戏。

▲经重新设计调整过的My Home界面，玩家能更快找到所需程序。



▲生涯模式中登场的小游戏之一，以体育馆为场地，进行各种有意思的挑战。



▲在游戏进程中逐渐开启的特别活动，其中还包括众多车手们心中的赛车圣地，值得期待。

天气系统

通过调查取证与GPS测量所获得的数据，制作组对游戏中所收录的现实赛道的景观进行最大程度的还原。另外，他们对游戏中收录赛道的经度纬度与其天气状况进行分析，忠实再现了2013年利曼24小时大赛、纽堡林24小时竞赛以及古德伍德竞赛嘉年华当天的日出日落的时间，在游戏过程中将直接表现出因时间流逝而产生的环境变化。前作可指定赛事时间，本作更是增加了星象观测，只有在夜间赛道才可观看到星象运行，随著时间流逝，月亮与繁星在夜空变迁，何等浪漫。



环游世界名胜

本作还有“《GT赛车》系列”中备受好评的“相片模式”，玩家可通过相当于单反相机的强大拍摄功能享受专业摄影所带来的乐趣。除了竞赛中临场感十足的行驶画面外，相片模式专用的世界名胜让玩家能与自己的爱车在世界有名的赛车景点留影。不仅有日本、德国、意大利、瑞士等在前作《GT赛车5》中就曾出现过的场景，本作更是增加了西班牙瓦伦西亚的艺术科学城（City of Arts and Sciences）、龙达(Ronda)和意大利西西里岛的锡拉库萨(Syracuse)等新的景观，触发玩家心中的摄影欲望。




新·萝萝娜的工作室 起始的物语 阿兰德的炼金术士	Gust	角色扮演
PS3 新·ロロナのアトリエはじまりの物语 ~アーランドの炼金术士~		日版
2013年11月21日	本地1人	7140日元
无对应周边		对应玩家年龄未定

文 秋沙雨 美编 小瑟

《萝萝娜的工作室》是“《工作室》系列”在PS3上的首部作品，同时也是“阿兰德三部曲”的第一作。这两年Gust分别把“阿兰德系列”的两部作品以“Plus”的形式移植到PSV上之后，不少玩家认为《萝萝娜的工作室》也迟早会移植上去，正值20周年庆的Gust这次却出乎意料地公开了PS3/PSV双平台重制版《新·萝萝娜的工作室》。PS3版和PSV版的存档共通。



Atelier Rorona アーランドの錬金術士 新 ロロナのアトリエ はじまりの物語

信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

STORY -物語-

在大陆角落里的某个小王国，阿兰德。

曾经，这是一个人口稀少、与其他国家没有交流的贫瘠小国，

突然有一天，人们从附近的遗迹里发现了被称为“机械”的文明之后，贫瘠的小国立即焕然一新。

成为了人人富裕的繁荣国家。

在街道的某一处，有一个炼金术的工作室静静地屹立在那里。

曾经还算繁荣的炼金术，不知是因为机械极度满足了人们的需求，

还是因为懒惰至极的店主完全不工作的缘故，一天下来也没有多少个客人来这里光顾。

某一天，从国家中央机构来了一个使者。

他告诉店主，在三年之内如果不能证明工作室还在正常运作的话，

就吊销工作室的营业许可证。

但是听到对方这么说之后，店主也一样是一副没干劲的样子，

把工作室交给弟子之后，外出云游四方了。

被留在工作室里的，是突然被迫背负起重大责任的慌慌张张的少女。

少女的名字叫萝萝莱娜·弗利科赛尔，城里的人们都称呼她为萝萝娜。

由于机械文明的发展而被人们渐渐遗忘的炼金术。

她究竟能否保护好工作室，用炼金术来为人们做出贡献呢?

急速发展的国家与渐渐被遗忘的炼金术。

“阿兰德的炼金术士”的故事就从这里开始……

值得瞩目的新要素！

全新的人物建模



重制的第一步就是从建模开始做起，这点在诸多游戏上已经得到了证明，本作也不会例外。《新·萝萝娜的工作室》的人物建模重新修整，向“阿兰德系列”的另外两部作品风格靠拢。



▶重制后的画面更加亮丽动人

▼原版《萝萝娜的工作室 阿兰德的炼金术士》的画面

熟悉的战斗系统

本作的战斗节奏向《特特莉的工作室》与《梅露露的工作室》看齐，行动力的顺序在画面上表示出来，让敌我双方的行动顺序变得更加明晰。原作的“协助战斗系统”也依然健在。





焕然一新的调和系统

本作的调和系统在保留原作风格的同时，还加入了不少《梅露露的工作室 Plus》的要素在里面。在调和时能够自由选取道具的特性，可以尝试制作出属于自己的最强道具。还能把一部分道具用来装饰工作室，不仅让工作室变得多姿多彩，这些道具还附加了各种各样的效果，能够让角色的参数上升。

追加新系统！

家庭菜园

“家庭菜园”可以在工作室外的小菜圃种植各种植物类素材



时间胶囊

“时间胶囊”可以让里面的道具产生各种各样的变化，如果玩家手上有《特特莉的工作室》与《梅露露的工作室》的存档的话，变化的种类就会变得更加丰富。

神秘的“延长战”

在游戏主线通过之后才会触发“延长战”，“延长战”里将会追加新的剧情、新迷宫和新 BOSS，其中新追加的迷宫远远不止一个，在里面也许会出现《工作室》系列”史上最强的 BOSS 也说不定……？





服装更换

在《特特莉的工作室 Plus》与《梅露露的工作室 Plus》都追加了以主角为中心的换装系统，本作自然也不会落下步伐，在本作里能够换装的不仅有主角萝萝娜，还有部分队伍角色也能够更换服装。通过与另外两作的存档联动，还能够获得不同的泳装。









▲ PS3 版与 PSV 版的存档联动泳装是不同款式的

来自未来的两位炼金术师

在“延长战”里，来自未来的两位炼金术师托托莉和梅露露将会登场！两人为了回到原来的世界，便隐瞒了自己的身份来拜访老师萝萝娜，萝萝娜为了帮助两人回到自己的世界而下定决定开始奋斗。





《BEN 10 全面进化》是“田小班”系列游戏的最新作。和前几作一样，本作还是属于标准的奖杯神作范畴，游戏的流程较短，战斗难度低，收集的数量不多，奖杯结构比较简单，特殊条件型的奖杯也很少，在任何一方面都不会难为玩家。游戏有一些利用变身解谜的内容，同时 13 种变身能力各异，算是比较特别的地方。游戏支持双打，但是白金过程中并不需要双手柄，由 AI 控制同伴反倒省心，死了过几秒就会原地复活，用同伴当肉盾也是不错的选择。稍加注意的话，只需六七个小时就能取得白金奖杯。

文 白金之星 编 胜负师 美编 心の永恒

BEN 10 全面进化	D3 Publisher	动作
PS3 BEN 10 OMNIVERSE		美版
2013 年 5 月 28 日	本地 1～2 人	59.99 美元
无对应周边		对应玩家年龄：10 岁以上

奖杯总数	47	铜杯	39	银杯	3	金杯	4	白金	1

●白金路线

白金难度	3/10
白金所需时间	7 小时左右
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

1. 选择最高难度 HERO 开始游戏。本作只有一个难度相关的奖杯，为节省时间，请直接选择最高难度开始游戏。注意任意一关要达成不死过关。

2. 本作的收集要素有饮料和水晶两种，至第十关时可全部收齐，虽说收集的位置比较明显，但还是要对照一下各关的收集数量，如果遗漏且不记得在哪关遗漏的话，很可能要重打数关才能补救。

3. 游戏过程中凡使用一种变身英雄干掉 50 个敌人后（有奖杯弹出），就换另一种变身进行战斗，切勿一直盯着一两种变身使用。

4. 正常通关后应该只剩下打开 75 个宝箱的奖杯还有没拿到，按照下文攻略提示，花几分钟就能搞定。




Omniverse Overlord 白金

取得条件：获得除此之处的所有奖杯




Training Time 铜杯

取得条件：第一关的剧情奖杯




The Galvanic Butterfly Effect 铜杯

取得条件：第二关的剧情奖杯




Future Malformed 铜杯

取得条件：第三关的剧情奖杯




Technical Difficulties 铜杯

取得条件：第四关的剧情奖杯




Past Due 铜杯

取得条件：第五关的剧情奖杯




Extreme Earth Makeover 铜杯

取得条件：第六关的剧情奖杯




That Was Then... 铜杯

取得条件：第七关的剧情奖杯




...This Is Now 铜杯

取得条件：第八关的剧情奖杯




Weird Scientist 铜杯

取得条件：第九关的剧情奖杯




Plumb Crazy 铜杯

取得条件：第十关的剧情奖杯




Two Malwares...No Waiting 铜杯

取得条件：打败最终 BOSS（任意难度通关）




Muttin' To It 铜杯

取得条件：解锁变身 Wildmutt（剧情奖杯）




Have A Ball 铜杯

取得条件：解锁变身 Cannonbolt（剧情奖杯）




Constructive Feedback 铜杯

取得条件：解锁变身 Feedback（剧情奖杯）




Heavy Duty 铜杯

取得条件：解锁变身 Gravattack（剧情奖杯）




Building Bloxx 铜杯

取得条件：解锁变身 Bloxx（剧情奖杯）




Super Cool 铜杯

取得条件：解锁变身 Arctiguana（剧情奖杯）




Smoothie Operator 金杯

取得条件：收集所有的饮料

奖杯说明：收集 5 个饮料可以提升一次体力上限，共计 20 个。饮料和水晶作为收集要素的收集难度比较低，都是从宝箱里开出来的，而大部分宝箱的位置都非常明显，虽说有少量需要走岔路收集以及利用变身能力开门收集，但还是没什么难度可言。惟一需要注意的是关卡不会标注收集数量，如果不小心漏了一个，又没有自行统计，可能会不知道去哪一关补收集，下面有个收集数量的列表可以参考一下，打的时候最好记上一笔。



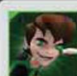
Codon Collector




取得条件：收集所有的水晶
奖杯说明：收集5颗水晶可以提升一次魔力上限，共计20个。饮料和水晶的分布参看下表。

关卡	饮料	水晶
第一关	1	1
第二关	2	2
第三关	2	2
第四关	1	1
第五关	1	1
第六关	2	1
第七关	2	2
第八关	1	1
第九关	2	2
第十关	1	2
第十一关	0	0

Omnitrix To The Max




取得条件：将所有变身的能力升至满级
奖杯说明：取得2000经验值就可以给变身能力升级，只要干掉所有敌人，开启所有宝箱，通关前把等级升满是不成问题的。

Plumber Power




取得条件：将ROOK所有的武器能力升至满级
奖杯说明：ROOK是玩家的同伴，不是2P操控的话他会自己行动，进攻也还比较积极，能够得相当数量的经验值，所以在通关前升满级也不用担心。

Open Season




取得条件：累计打开75个宝箱
奖杯说明：通关一次打开的宝箱数量应该有50多个，最后集中刷可以选择第二关。在一个拐角处看到一个宝箱后，记得先打开，然后从前方悬崖跳下自杀，接关后玩家会出现在这个宝箱的旁边，开箱后继续自杀。如此反复操作，几分钟就能搞定。

Focused Destruction




取得条件：一击打破8个木箱
奖杯说明：木箱集中的地方不止一处，有一些变身从空中砸下来的攻击有很大的范围，一次打破8个木箱不成问题。

Mass Destruction




取得条件：在游戏中打破150个木箱
奖杯说明：见箱子就砸，自然累计，通关前可解，不需要额外去刷。

15-Hitter




取得条件：达成15连击

25-Hitter




取得条件：达成25连击

35-Hitter




取得条件：达成35连击
奖杯说明：R未变身时角色攻击力很低，可以在一个敌人身上赚取不少的连击数，一般两三个敌人就能打到35连击以上了。

Up In The Air




取得条件：累计将30个敌人在空中消灭
奖杯说明：不少变身的三角键攻击直接具有挑空能力，一些组合连技也能把敌人打浮空，多多尝试，直到奖杯弹出就不用太在意用不用浮空招式了。

Human Power




取得条件：使用未变身的BEN打倒20个敌人

Omni What?




取得条件：使用未变身的BEN打倒20个敌人

Look, Grandpa–No Aliens!




取得条件：使用未变身的BEN打倒50个敌人
奖杯说明：未变身的BEN攻击力很低，但是可以用变身把敌人打到只剩一点体力，然后变回来用BEN完成最后几下的攻击，这样也算是用BEN打倒了敌人，数量会累积上去。敌人的体力并不显示，所以要自己把握，比如某一种敌人用一种变身要打三套连技才会死，那就在打了两套半后变回BEN开始攻击。

Feedback Frenzy




取得条件：使用Feedback消灭50个敌人
奖杯说明：接下来13个奖杯总结起来就是一句话——用每一种变身干掉50个敌人。只要玩家别老是盯着一两种好用的变身使用，到通关前应该能够拿到这一系列的奖杯。变身升级后招式会有比较大的变化，战斗力也会明显提升，所以集中使用某一种变身前最好能给他升上一级。



Think Fast




取得条件：使用XLR8消灭50个敌人

The Eyes Have It




取得条件：使用Eye Guy消灭50个敌人

Shockingly Effective




取得条件：使用Shocksquatch消灭50个敌人

Gravattacktics




取得条件：使用Gravattack消灭50个敌人

Battle Bloxx




取得条件：使用Bloxx消灭50个敌人

Four Times The Fun




取得条件：使用Four Arms消灭50个敌人

Cannon Fodder




取得条件：使用Cannonbolt消灭50个敌人

Diamond In The Rough




取得条件：使用Diamondhead消灭50个敌人

Branching Out




取得条件：使用Wildvine消灭50个敌人

Heated Exchange



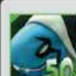

取得条件：使用Heatblast消灭50个敌人

Goin' Mutts



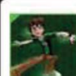

取得条件：使用Wild Mutt消灭50个敌人

Just Chillin'




取得条件：使用Arctiguana消灭50个敌人

Not A Scratch



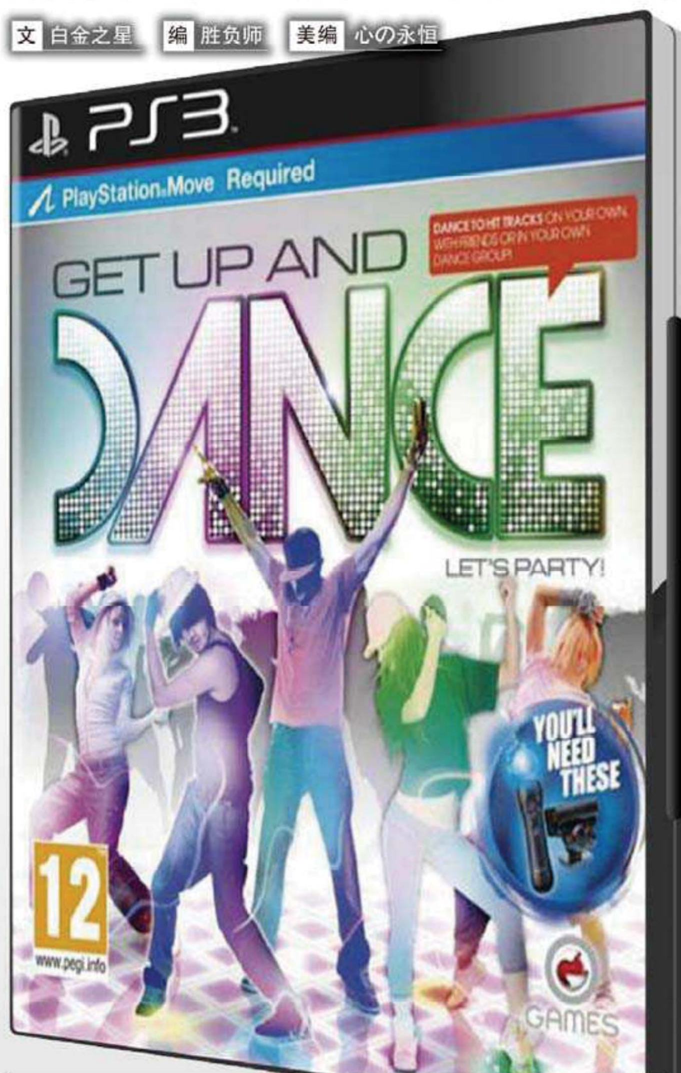

取得条件：不死且不RESET完成任意一关
奖杯说明：由于变身时挂掉会变回BEN，并不算死亡，然后等魔力槽满了又可以再变身，所以这个游戏在战斗中死亡的情况可谓少之又少，惟一需要小心的是从悬崖掉下去直接挂掉，这样就没救了。总体来说不死完成一关没什么难度可言。

It's Hero Time




取得条件：以HERO难度完成游戏
奖杯说明：HERO是最高难度，但因为游戏系统的关系，就算是最高难度也不觉得有什么难的。一开始就选HERO难度，正常通关即可。

文 白金之星 编 胜负师 美编 心の永恒



Get Up and Dance	Oxygen Games	音乐
Get Up and Dance		美版
2011年11月22日	本地1～4人	59.99美元
PS MOVE专用		对应玩家年龄：13岁以上

奖杯总数	44	铜杯	35	银杯	4	金杯	4	白金	1

本作是一款使用MOVE操作的跳舞游戏，但素质与育碧的"《舞力全开》系列"相比差距明显，可以说是MOVE游戏中十分平庸的一款。一方面是曲目选择方面比较"节省"，近年来的大热曲目都基本无视了；另一方面是界面的设计简陋，一点都不狂拽酷炫；还有就是舞蹈动作的编排达到了广场舞的水准，加上胖嘟嘟的演示者剪影，很难不让人想起村口的王大妈；最要命的是游戏的判定一点都不准，让人想正正经经拿高分变成了不可能的任务。不过利用判定不准这一点，机智的奖杯迷们开发出一种神奇（神经）的玩法，把本作一下子变成了只需六七个小时就白金的奖杯神作，对于手中有MOVE的奖杯迷来说，倒是具有一些卖点。

●白金路线

白金难度	4/10
白金所需时间	6小时左右
在线奖杯	无
最少通关次数	3
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

1. 建议一开始先打Shape Up模式。这个模式没有准确度的要求，而且根据MOVE控制器的运动幅度计算得分，只要坐着不停甩动MOVE或快速画圈，大概十首歌左右就能搞定2万分的奖杯。

2. 接下来要打单人模式，顺着把全部曲目都打一次。我们的目标是一星曲目的命中率全部达到60%以上，二星曲目全部70%以上，三星曲目全部80%以上。使用正常方法要达成此目标是非常困难的，这里教大家一种特殊的操作方法"锤子法"。具体是这样的：玩家可以坐在沙发上，也可以把手放在桌上，但要垫软，然后把MOVE控制器看成是锤子的头，把玩家的上臂看成是锤子的柄，手肘要有个支点，然后就根据音乐节奏不停做锤子般的运动。你会惊奇地发现，每个动作的评价几乎都是最高的Flawless，得高分变得异常容易，就是要耗费些体力。玩家可以在运动的那只手的前方放一个比较有弹性靠垫或枕头，直接锤下去、弹起来，这样就能有效减少因控制手部动作而产生的疲劳感。但这种玩法用多了手还是会累甚至酸痛，而且不注意的话可能会产生运动损伤，建议不要一口气连续玩太久。

3. 比较麻烦的奖杯是任意一首歌命中率100%，其实就是打满分。在掌握了锤子法之后打出100%还是有可能的，但其中有一些运气成分，玩家可参看奖杯说明中提到的方法反复尝试。

4. 最后只要花上40来分钟打完电视选秀模式就白了，大概就是花两个下午或是两个晚上的空余时间，这样分配应该不会觉得太累。



取得条件：获得除此之外的所有奖杯



取得条件：此曲目在任意模式达成50%以上的命中率

奖杯说明：本作一共有38首曲目，其中3首有重复，实际是35首。每首达成50%以上的命中率会有一个铜杯。由于命中率方面有更高的目标，因此取得这些奖杯只是基础。



取得条件：此曲目在任意模式达成50%以上的命中率



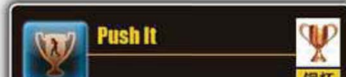
取得条件：此曲目在任意模式达成50%以上的命中率



取得条件：此曲目在任意模式达成50%以上的命中率



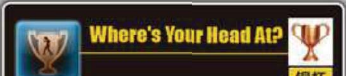
取得条件：此曲目在任意模式达成50%以上的命中率



取得条件：此曲目在任意模式达成50%以上的命中率



取得条件：此曲目在任意模式达成50%以上的命中率



取得条件：此曲目在任意模式达成50%以上的命中率




Poison 铜杯
取得条件：此曲目在任意模式达成50%以上的命中率


I Like To Move It 铜杯
取得条件：此曲目在任意模式达成50%以上的命中率


Bulletproof 铜杯
取得条件：此曲目在任意模式达成50%以上的命中率


Common People 铜杯
取得条件：此曲目在任意模式达成50%以上的命中率




KickStarts 铜杯
取得条件：此曲目在任意模式达成50%以上的命中率


Come On Girl 铜杯
取得条件：此曲目在任意模式达成50%以上的命中率


Down With The Trumpets 铜杯
取得条件：此曲目在任意模式达成50%以上的命中率


Badman Riddim (Jump) 铜杯
取得条件：此曲目在任意模式达成50%以上的命中率


Saturday Night's Alright For Fighting 铜杯
取得条件：此曲目在任意模式达成50%以上的命中率


Ooh Ahh Just A Little Bit 铜杯
取得条件：此曲目在任意模式达成50%以上的命中率


Mr Saxobeat 铜杯
取得条件：此曲目在任意模式达成50%以上的命中率


Unorthodox 铜杯
取得条件：此曲目在任意模式达成50%以上的命中率


Achy Breaky Heart 铜杯
取得条件：此曲目在任意模式达成50%以上的命中率


I Only Want To Be With You 铜杯
取得条件：此曲目在任意模式达成50%以上的命中率


Don't Cha 铜杯
取得条件：此曲目在任意模式达成50%以上的命中率


Dancing On The Ceiling 铜杯
取得条件：此曲目在任意模式达成50%以上的命中率


Dont Upset The Rhythm 铜杯
取得条件：此曲目在任意模式达成50%以上的命中率


Hot Stuff 铜杯
取得条件：此曲目在任意模式达成50%以上的命中率


The Promise 铜杯
取得条件：此曲目在任意模式达成50%以上的命中率


I'm Not Gonna Teach Your Boyfriend How To Dance 铜杯
取得条件：此曲目在任意模式达成50%以上的命中率


We Speak No Americana 铜杯
取得条件：此曲目在任意模式达成50%以上的命中率


Badman Riddim (Jump) - (Fitness) 铜杯
取得条件：此曲目在任意模式达成50%以上的命中率


I Like To Move It - (Fitness) 铜杯
取得条件：此曲目在任意模式达成50%以上的命中率


Achy Breaky Heart - (Fitness) 铜杯
取得条件：此曲目在任意模式达成50%以上的命中率


Kickstarts - (Fitness) 铜杯
取得条件：此曲目在任意模式达成50%以上的命中率


Ooh Ahh... Just A Little Bit - (Fitness) 铜杯
取得条件：此曲目在任意模式达成50%以上的命中率


Nobody's Perfect 铜杯
取得条件：此曲目在任意模式达成50%以上的命中率


Half Way There 银杯
取得条件：全部曲目均达成50%以上的命中率

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE






Flawless 银杯

取得条件：在一首曲目中舞蹈动作取得20个Flawless

奖杯说明：Flawless是动作的最高评价，得分也最高，一首曲目取得20个Flawless用锤子法可谓手到擒来。




Shape Up 银杯

取得条件：在Shape Up模式中取得20000分

奖杯说明：Shape Up中只要不停晃动MOVE控制器，得分就会增加，和舞步的精准度完全无关，所以你可以一边看书或玩手机，一边晃动MOVE控制器，大概坚持10首歌左右，就能取得2万分了。




Perfect 银杯

取得条件：任意一首曲目在任意模式达成100%的命中率

奖杯说明：本作的最难奖杯。这个游戏的判定其实是比较糟糕的，正常打的话，就算是舞蹈高手也很难让每一个动作都达到Flawless的完美评价，所以只能使用无聊的锤子法，同时还要挑本作的最短曲目Dusty Springfield – I Only Want To Be With You？（2分43秒），然后反复尝试。除了节奏稳定，还有一点运气成分，只要看到某个动作的评价不是Flawless就马上重试。




Easy 金杯

取得条件：全部一星难度的曲目均达到60%以上的命中率

奖杯说明：一星曲目一共8首，曲目如下——

(3:57) Apache Indian – Boom Shack-A-Lak
(4:30) Salt-N-Pepa – Push it
(4:03) Da La Soul – Me, Myself & I
(3:54) Billy Ray Cyrus – Achy Breaky Heart
(2:43) Dusty Springfield – I Only Want To Be With You
(4:42) Pussycat Dolls – Don't Cha
(5:16) Lionel Richie – Dancing On The Ceiling
(3:54) Billy Ray Cyrus – Achy Breaky Heart




Pro 金杯

取得条件：全部二星难度的曲目均达成70%以上的命中率

奖杯说明：二星曲目一共21首，曲目如下——

(3:28) Marina & The Diamonds – Hollywood
(4:16) Basement Jaxx – Where's Your Head At?
(3:57) Reel 2 Real Feat. The Mad Stuntman – I Like To Move It
(3:33) La Roux – Bulletproof
(4:13) Pulp – Common People
(3:06) Example – Kickstarts
(3:38) Taio Cruz – Come On Girl
(3:20) Rizzle Kicks – Down With The Trumpets
(4:54) Elton John – Saturday Night's Alright (For Fighting)
(3:19) Gina G. – Ooh Ahh... Just A Little Bit
(3:13) Wretch 32 Feat. Example – Unorthodox
(4:42) Pussycat Dolls – Don't Cha
(3:16) The Noisettes – Don't Upset The Rhythm
(3:53) Donna Summer – Hot Stuff
(4:09) Girls Aloud – The Promise
(3:41) Black Kids – I'm Not Gonna Teach Your Boyfriend How To Dance With You
(3:57) Reel 2 Real Feat. The Mad Stuntman – I Like To Move It
(3:06) Example – Kickstarts
(3:19) Gina G. – Ooh Ahh... Just A Little Bit
(4:09) Jessie J – Nobody's Perfect
(5:00) Timbaland Feat. Katy Perry – If We Ever Meet Again




Master 金杯

取得条件：全部三星难度的曲目均达成80%以上的命中率

奖杯说明：三星曲目一共9首，曲目如下。熟练掌握锤子法后，几乎每首曲子都可以达到80%以上，如果不小心到了70%多，也可以看一下如果是一星或二星曲目，也没有必要重打。

(2:54) Barenaked Ladies – One Week
(3:55) Nicole Scherzinger – Poison
(2:55) Vato Gonzalez Feat. Foreign Beggars – Badman Riddim (Jump)
(3:17) Alexandra Stan – Mr Saxobeat
(3:41) Black Kids – I'm Not Gonna Teach Your Boyfriend How To Dance With You
(3:15) Yolande Be Cool Vs D Cup – We No Speak Americano
(2:48) Vato Gonzalez Feat. Foreign Beggars – Badman Riddim (Jump)
(5:00) Timbaland Feat. Katy Perry – If We Ever Meet Again
(3:33) Gwen Stefani – What You Waiting For?




Team Effort 金杯

取得条件：完成电视选秀模式并最终获胜

奖杯说明：进入“Are you ready to dance?”模式后，玩家会进行模拟的电视选秀，一共要连续进行9场比赛才能最终获胜。但这个过程其实是很简化的，就是连打9首歌，中间有一点报刊杂志的报道进行穿插。这个模式没有分数显示，但是失误太多会挂掉，不过此时也只是重新再玩一次，不会直接淘汰。而且只要掌握锤子法，连画面都不用看都可以顺利通过，只是这个模式不能中途退出，要连续玩40分钟左右。



文 白金之星 编 胜负师 美编 心の永恒



本作改编自梦工场出品的同名动画长片，以杰克冻人、圣诞老人、牙仙等传说中孩子们的守护神为主角，是比较低龄向的幻想题材作品。游戏版和电影一样有五名主角可供选择，并且可以随时切换，也可进行同屏多人游戏，但是游戏的难度很低，远程和近战角色间非常不平衡，而且任务的重复度也很高。一开始的一小时还比较新鲜，之后就是不断重复相同的过程，往往会在莫名其妙的情况下就通了关。好在游戏的流程不长，只要运气不错，没有遇上讨厌的奖杯BUG，那么6小时就能白金，是2012年度白金最简单的美式游戏之一，推荐给纯正的奖杯迷。

守护者联盟	D3 Publisher	动作
PS3 RISE OF THE GUARDIANS		美版
2012年11月20日	本地1～4人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

奖杯总数	50	铜杯	37	银杯	10	金杯	2	白金	1

●白金路线

白金难度	2/10
白金所需时间	6小时左右
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	有
硬件需要	无

1. 本作没有难度选择，关卡顺序也可自由安排，玩家直接开始游戏即可。游戏过程中推荐多使用牙仙或是兔子，远程攻击很占优势，特别是在攻击力提升之后，更是所向披靡。

2. 为了回避可能出现的BUG，先用传送门把五个可选关卡各去一次。之后正常打到第一次进入BOSS战场地，如果Guardian Explorer顺利跳出，那么恭喜你，你没有遇到BUG，可以正常打下去。另外最好在游戏里的奖杯进度查看部分注意一下有没有哪个奖杯的进度异常。有个别玩家Keeper of the Gates奖杯没有顺利取得，症状是已经取得了各区域传送门全开的铜杯，但这个银杯的进度百分比没有变化，如能提早发现，可减小损失。遇到BUG时请删掉重来，把第一步和第二步重复一次。

3. 正常游戏通关。按照地图的提示，把一张地图上所有的收集和任务完成后再进入下一张地图，一整关的完成度达到100%后再进入下一关，这样的话在全地图完成度全部达到100%之前就会进入最终BOSS战。

4. 继续完成全部的收集和战点，如果有特殊条件奖杯遗漏，也可在这个阶段补完。整个白金过程不过6小时左右。


Rise of the Guardians 白金

取得条件：获得除此之外所有的奖杯


Explorer - Burgess 铜杯

取得条件：从守护者之门到达Town of Burgess

奖杯说明：第一次利用守护者之门传送到Town of Burgess时便可获得奖杯，下面几个奖杯也是同样道理。


Explorer - Tooth's Palace 铜杯

取得条件：从守护者之门到达Tooth Palace


Explorer - Bunnymund's Warren 铜杯

取得条件：从守护者之门到达Bunnymund's Warren


Explorer - Sandman's Ship 铜杯

取得条件：从守护者之门到达Sandman's Ship


Explorer - North Pole 铜杯

取得条件：从守护者之门到达North Pole


Explorer - Pitch's Lair 铜杯

取得条件：第一次到达Pitch's Lair

奖杯说明：Pitch's Lair也就是大反派的老巢，在地球恢复20%的光明时就会强制进入挑战，挑战只是干掉一批敌人，然后会传输至BOSS战场地，同时奖杯也会在此时取得。


Guardian Explorer 银杯

取得条件：进入过每一个场景

奖杯说明：这个奖杯有比较低的几率出现奖杯BUG，请参考“白金路线”前两步的提示，尽早判明有没有遇到BUG，以免后期遇到，遭受更大损失。


Gates of Burgess 铜杯

取得条件：打开Town of Burgess场景中所有的传送门

奖杯说明：在未打开的传送门附近会确发战斗，全灭敌人后传送门就会重新开始工作。


Gates of Bunnymund's Warren 铜杯

取得条件：打开Bunnymund's Warren场景中所有的传送门


Gates of Sandman's Ship 铜杯

取得条件：打开Sandman's Ship场景中所有的传送门


Gates of the North Pole 铜杯

取得条件：打开North Pole场景中所有的传送门


Gates of Tooth's Palace 铜杯

取得条件：打开Tooth Palace场景中所有的传送门


Keeper of the Gates 银杯

取得条件：打开游戏中所有的传送门

奖杯说明：这个奖杯有极低几率出现BUG，请按白金路线的提示操作，同时在通关前不要随意拷贝存档，容易诱发BUG出现。


Guardians Unite 银杯

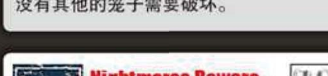
取得条件：完成游戏中所有的守护任务

奖杯说明：在与守护对象对话后任务就会马上开始，要求是在倒计间结束之前，守护对象不被敌人打死。个别任务敌人扑得很猛，可多用必杀技来化解。


Friends to the Rescue 银杯

取得条件：完成游戏中所有的破坏牢笼任务

奖杯说明：到达任务触发点后先要消灭所有敌人，然后才能打破笼子。注意有些任务里不止需要打破一个笼子，没有任务已经完成的提示时就在附近找找有没有其他的笼子需要破坏。


Nightmares Beware 银杯

取得条件：完成游戏中所有的暗影野马任务

奖杯说明：到达地图上有影马标记的地方会触发战斗，一般目标是暗影野马，也可能是一些上级的杂兵。总之就是将出现的敌人清版即可。



Celebrate Your Center
 
银杯

取得条件：收集游戏中所有的套娃
奖杯说明：本来这游戏的收集数量比较多，感觉上有点难度，但没想到地图上全标出来了，顺着找就行了，非常轻松。

Believe in the Magic
 
铜杯

取得条件：角色第一次升级

Elite Guardian
 
银杯

取得条件：全部角色升级 20 级
奖杯说明：满级就是 20 级，AI 角色比起玩家控制角色来说，升级速度只会慢一点儿，所以在打完全部关卡之前，全角色升到 20 级会自然达成。

Shadow Spree
 
铜杯

取得条件：消灭 100 个敌人

Shadow Take-Down
 
铜杯

取得条件：消灭所有种类的敌人各一只

Magic is Everywhere
 
铜杯

取得条件：消灭所有区域的敌人
奖杯说明：任务以外的非强制战斗也要确保将敌人全部清版。

Dig the Spring
 
铜杯

取得条件：收集宝箱中所有的复活节彩蛋
奖杯说明：每大关有 25 个宝箱，宝箱里分布着 5 种守护者对应的收集品，也就是说只要打开所有的宝箱，收集品就不会漏。而宝箱的位置也是在地图上完全公开的，所以收集难度非常低。

Memories Safe
 
铜杯

取得条件：收集宝箱中所有的牙齿盒子

Eternally Chill
 
铜杯

取得条件：收集宝箱中所有的雪球

Toy Central
 
铜杯

取得条件：收集宝箱中所有的木头玩具

Dreamer
 
铜杯

取得条件：收集宝箱中所有的梦想胶囊

Deliver Holiday Cheer
 
铜杯

取得条件：完成 10 连击

Never Stop Believing
 
铜杯

取得条件：完成 50 连击
奖杯说明：在敌人数量较多的大混乱时，用牙仙或兔子的远程攻击打出上百连也并非难事，只是用必杀技经常会导致连击数中断。

Cool Headed
 
铜杯

取得条件：武器升级至 2 级

Ice Cold
 
铜杯

取得条件：武器升级至 3 级

Cold Warrior
 
铜杯

取得条件：武器升级至 4 级
奖杯说明：战胜 BOSS 之后可以令武器升级，所以相当于剧情奖杯，不会错过。

My Kind of Element
 
铜杯

取得条件：购买所有的宝石
奖杯说明：宝石相当于是技能，每个角色随等级上升最多装备三种宝石，装最贵的就可以。宝石要用水晶购买，水晶相当于游戏中的金钱。除此之外，水晶只能买一些原画，用途不多。而且在白金过程中肯定会有盈余，所以不用担心钱不够的问题。

Crystal Champ
 
铜杯

取得条件：取得 15000 的水晶

Guardians Deliver
 
金杯

取得条件：世界 100% 恢复光明状态
奖杯说明：其实到 80% 的程度就已经通关了，通关之后继续收集和完成任务，在全关卡完成度 100% 之前就能达成这个金杯的条件。

Co-op Captain
 
铜杯

取得条件：使用一次多人必杀技
奖杯说明：多人必杀技是一个可以控制移动的光球，最后会爆炸，威力其实挺一般的，按提示用上一次即可取得奖杯。

Shadow Sifter
 
铜杯

取得条件：消灭所有种类的高级杂兵至少一只
奖杯说明：这个奖杯一般情况下不会出现问题，但如果非常不巧，某一种高级杂兵均是由同伴消灭，而不是由玩家亲手消灭，那么是无法达成奖杯条件的。补救方法是去挑战模式杀敌。挑战模式没有相关奖杯，但有所有种类的敌人，这样就不必重新开档了。

Beyond Belief
 
银杯

取得条件：在击败最终 BOSS 的情况下世界 100% 恢复光明状态
奖杯说明：会与金杯 Guardians Deliver 同时取得，白送的奖杯。

This is Going to be Epic!
 
铜杯

取得条件：击败 BOSS 五次并最后一次进入他的巢穴

Belief Spin
 
铜杯

取得条件：查看地球时让它旋转 360 度
奖杯说明：在暂停后的菜单画面可以看到一个地球，用右摇杆可以令它旋转，只主转一圈以上，过一会儿奖杯就会跳出来。

Bed Blaster
 
铜杯

取得条件：破坏所有的小木床
奖杯说明：在进入 BOSS 战之前一定要先消灭一批杂兵，然后打坏一张小床才会出现入口，因此这个也算是剧情奖杯。

I Still Believe
 
银杯

取得条件：在五次对抗中均成功击败 BOSS

Glory of the Guardians
 
金杯

取得条件：在 Burgess 打败最终 BOSS（游戏通关）

Tis' the Season to be Naughty
 
铜杯

取得条件：在 North Pole 的礼物工厂里破坏 40 件礼物

Yeti Master
 
铜杯

取得条件：在 North Pole 关卡攻击一个雪人 10 次

Memories are Treasures
 
铜杯

取得条件：在 Tooth Palace 破坏一个蘑菇圈
奖杯说明：这个蘑菇围成的圈在 Tooth Palace 关卡的中后期场景，当看到有蘑菇出现是就慢慢搜索，蘑菇圈的位置还是很明显的。

Workin' Hard Every Day
 
铜杯

取得条件：在 Tooth Palace 破坏 20 个花瓶
奖杯说明：Tooth Palace 关卡的第一个场景里就有花瓶，见一个打碎一个即可。

Riding the Wind
 
铜杯

取得条件：在 Town of Burgess 的街道里打击 10 个信箱
奖杯说明：在房子周围会有信箱，但看着有点儿像垃圾箱，打上去有反应，但是不会被打破，每看到一个就打两下吧。

Gone Fishing
 
铜杯

取得条件：在 Town of Burgess 的湖边破坏 5 套钓鱼器具
奖杯说明：钓鱼器具分布的湖边木桥和码头处，不太注意的话容易遗漏。



文 胜负师
美编 心の永恒

死侍	Activision	动作
PS3 Deadpool		美版
2013年6月25日	本地1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

奖杯总数	51	铜杯	38	银杯	10	金杯	2	白金	1

死侍是漫威旗下最为另类的超级英雄，其疯狂乖张的形象反倒让其人气不减，拥有大批粉丝。本来这款以死侍为主角的游戏还是受到不少关注的，而且High Moon工作室对原作精神的把控还挺到位，只可惜在最重要的游戏体验方面掉了链子，主流媒体5分6分的普遍评价令其飘摇在授权改编游戏的及格线。当然，游戏倒还没到不能玩的地步，对原作有爱是一方面，奖杯迷花上十来个小时拿个白金也是不错的选择。

●白金路线

白金难度	4/10
白金所需时间	12 ~ 15小时
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

1. 如果一上来就直接选最高难度，理论上是可以只打一遍流程的，当然，还得有些选关查漏补遗的过程。但是，有相当一部分的奖杯在HARD非常难拿，而且可能“扑街”很多次，无形之中增加了大量重试的时间，加起来至少也是两遍的时间。另外，一周目就升满全能力几乎不可能，因此推荐先打EASY熟悉下系统和流程。

2. 一周目时能拿的奖杯尽量一次拿下，选关补的话可能要白走不少冤枉路。通关后在继承能力的情况下开始最高难度，这样效率不会太低，而且也不会有直接打最高难度时那种较强的挫败感。

3. 最高难度通关后，如果有特殊条件型的奖杯还没拿到，就选关在低难度补。

4. 最后把挑战模式相关奖杯拿下就OK了。注意！300连击的奖杯最好是早一点解，要不然可能就需要把能力清零了。


Okay, you can sell the game now
白金

取得条件： 获得除此之外的所有奖杯


The first one's free!

铜杯

取得条件： 开始游戏后取得的剧情奖杯


I'm expecting company

铜杯

取得条件： 做一千个饼

奖杯说明： 在公寓厨房里做饼，包含在14个特殊动作之内。


The second one is also free...

铜杯

取得条件： 在死侍公寓取得的剧情奖杯


Makin'a game!

铜杯

取得条件： 在公寓完成14个特殊动作

奖杯说明： 在可以进行特殊动作的位置会有按L2键的提示，门铃响了先不要开门，而是先在公寓里绕，直到完成全部动作。比较容易漏的是冰箱里的酒要不停喝，喝到死侍自己关上冰箱才算完成。吃批萨也是同样道理。

14个特殊动作地点分别是：1. 电视。2. 电视右方的长沙发。3. 沙发后的书柜。4. 书柜所靠墙壁后的卧室，一个打气阀。5. 打气阀不远处的电脑桌。6. 电脑桌右方的武器架。7. 回到大厅，电视机前的沙发右手边的电话。8. 电视机前沙发左后方的狗狗。9. 狗狗左前方的吉他标志霓虹灯处。10. 霓虹灯左方房门可以进入厨房，入门就可以看到的冰箱。11. 冰箱对面放着披萨的桌子。12. 桌子左方的烹饪台。13. 走出厨房，右转进入浴室，选择使用马桶。14. 结束使用马桶后，选择使用洗手池。


In the lobby comboin' your dudes

银杯

取得条件： 第二关在解锁升降机前打出40以上的连击数

奖杯说明： 购买叉子的话40连击应该还是挺简单的，叉子请尽早买下，但暂时先不要提升其攻击力，后面拿其他连击相关奖杯时要用到。连击数不能被敌人打中断，可以在超过奖杯要求的连击数后故意跑开中断，结算奖励后就算是满足条件了。


49 in 5

铜杯

取得条件： 第二关从演播大厅到会议室5分钟内不死

奖杯说明： 奖杯大约会在洗窗子的升降机处弹出，过程中不死就行了，能力提升后在低难度很容易达成。


The house that bounces

铜杯

取得条件： 完成第二关Job One


HEEEEY YOOOOO GUYYYYYSSSS!

铜杯

取得条件： 第三关滑水的部分无伤通过

奖杯说明： 滑水部分背背版的话无伤不难，一撞到障碍物就立即选从上一个检查点重新开始。


Catch me if you can

铜杯

取得条件： 无伤打败Arclight

奖杯说明： 第三关的的Arclight是游戏中的第一个BOSS，招式范围比较大。用锤子打很简单，如果第一下将BOSS浮空了，就跳起来轻攻击连打，可以把BOSS活活空连屈死。不小心受伤了的话就选从上一个检查点重新开始。


Beer goggles

铜杯

取得条件： 第三关打开三个机关、干掉两个敌人并追赶Vertigo的过程在60秒以内

奖杯说明： 位置是在打败Arclight的下一个场景，要在Vertigo的眩晕干扰下开机关和杀敌，而且要跑到下一个检查点才能知道满不满足条件，所以这个奖杯玩家自身要很有自信，开机关不要有多余动作，一路狂冲，如果觉得可能会超时就不要走过检查点位置了，直接重试吧，要不然就需要重打一大段才能到达此场景。杀敌部分相对费时，因为敌人体力下降到一定程度会遁地，最好是能一轮秒杀，推荐用升满级的机关枪。




No Chance in heaven

铜杯

取得条件：完成第三关 Taking A Chance


Let's try one more time...

铜杯

取得条件：在第四关扇金刚狼扇到爽
奖杯说明：第四关一开始，骑在金刚狼身上不停扇，要扇很久才会跳奖杯。


This game is rigged!

铜杯

取得条件：第四关在抽奖大转轮处射爆气球和牛
奖杯说明：气球就在大转轮周围，牛是第二次使用大转轮时变出来的，会在空中飞，开枪把它射下来。


Curious about Cable

铜杯

取得条件：在第四关 Cable 第一次出现时观看他的漫画简介


Remarkably Quiet

铜杯

取得条件：第四关在高塔广场连续暗杀4个敌人
奖杯说明：位置就在"美女"粉丝过后，暗杀失败可以直接重试。


Caribou's Shoe

铜杯

取得条件：完成第四关 Genosha


Fish out of water

铜杯

取得条件：在第五关不被毒水所伤
奖杯说明：在开宝箱获得新的瞬移能力之后，再往前走一小段，就算是通过有毒水的区域了，在此之前要谨慎些，等水上漂浮的平台在有把握的距离时再跳过去。一周目时失误其实也不要紧，可以和第五关不使用返技的奖杯一起拿。


Social butterfly

铜杯

取得条件：在第五关的泳池派对和所有美女互动


Game On!

铜杯

取得条件：在第五关 Landed in Prison 取得的剧情奖杯


Silent and deadly

银杯

取得条件：第五关在 Sinister 的老巢用三种近战武器各暗杀一个敌人而不被发现


Game Over!

铜杯

取得条件：在第五关用刀暗杀 Sinister
奖杯说明：紧接着上一个奖杯来完成，用刀暗杀掉坐在宝座上的 BOSS，几乎是剧情奖杯。


Lady Deadpool-like

铜杯

取得条件：完成第五关 Landed in Prison


Officially a Carny

铜杯

取得条件：在第六关的海盗船射击游戏中超过一个最高分
奖杯说明：这个射击游戏非常简单，随便打都能超过所谓的最高分。


Diggin' in the crates

铜杯

取得条件：在第六关的黑暗中找到全部11个宝箱
奖杯说明：宝箱会发光，所以位置并不难找，只是如果不在光亮处体力会不断减少，建议在 EASY 难度拿这个奖杯。




ARRR-Rated

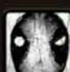
银杯

取得条件：戴着海盗帽子完成第六关
奖杯说明：三个试炼中最右边的是打海盗船射击游戏，最后再选这个试炼，那么就可以戴着海盗帽子过关。


Patience is not a virtue

铜杯

取得条件：在第六关排队时保持耐心
奖杯说明：去玩海盗船射击游戏时要排队买票，可以选择 Be Patient 或是 Think Quick，一直选 Be Patient，耐心会有奖杯回报。


Poulos-Vision

铜杯

取得条件：完成第六关 Death, Baby


Spawn more Deadpool-lords

铜杯

取得条件：在第七关的一个盥洗室收集所有的 DP 点数和弹药
奖杯说明这个根本就不是什么收集奖杯，因为你只能找到那个盥洗室的所在位置，进去捡了地上的道具就 OK 了。这个盥洗室是在办公楼内，有一处走廊里有三个敌人，都可以暗杀，最远端的是个可以增加周围同伴防御力的敌人，身上冒着蓝光，盥洗室就在他的左边，有时他会直接走进去，可能是去方便方便吧。


PC LOAD LEAD-ER

铜杯

取得条件：在第七关射爆一台办公室的复印机
奖杯说明：从上面所说的盥洗室出来往前走，此处下方有两个可以暗杀的敌人，在同一层进行搜索，前方角落里可以看到一台复印机，开枪打爆即可。


I can open doors!

铜杯

取得条件：10 秒钟完成第七关的慢镜头部分
奖杯说明：感觉上时间限制是超过10秒钟的，但实际上只要在慢镜头结束之前清掉场内所有杂兵即可。需要注意的慢镜头过程中要向前走几步，让正对面的门里冲出几个敌人，把他们也消灭了才行。这里建议使用霰弹枪，也可以一冲进去就先扔个手雷。没有成功的话可以直接重试。


JR's Big Adventure

铜杯

取得条件：完成第七关 The Road to Victory


Let's-a-Go!

铜杯

取得条件：在第八关通过浮游平台区域之前一次都没有掉下悬崖
奖杯说明：奖杯弹出的时机是这一关大概过了三分之一的流程，谨慎一些，等平台高度合适时再跳跃能够减少不必要的失误。


Suck it, Wolverine!

铜杯

取得条件：不死一次完成第八关
奖杯说明：可以和上面这个奖杯一起完成，提升能力后选 EASY 来打，很简单。


It's a trap!

铜杯

取得条件：在第八关的浮动楼梯区域打出超过 75 的连击数
奖杯说明：浮动楼梯区域在游戏中并没有实际标注，所以不太好判断。其位置是在本关的中段，玩家在跳平台时如果出现对话，台词中有 Magneto's citadel 这样的单词时就要注意了，你到达的下一个检查点很可能就是目标区域，然后用叉子和机枪衔接打出 75 连击即可。如果还是不能确定是否就是楼梯区域，可以用下面这个奖杯来测试。





You've been Cole-slaw-tered!
铜杯

取得条件：在第八关的浮动楼梯区域连续死 10 次

奖杯说明：还是用上面的方法来判断是否到达目标区域，看到自动存盘的提示后就往悬崖下面跳，且不用瞬移返回，这样就会直接挂掉，连续重复十次，看看奖杯会不会弹出。弹出的话说明位置正确，接下来把 75 连击的奖杯也拿了吧。

A Sinister smush
铜杯

取得条件：完成第八关 Front Gates of EEEEEEEVIL!

I am Deadpool
银杯

取得条件：仅使用刀和双枪完成第八关

奖杯说明：手雷、敌人掉落的武器依然可以使用。

No DP? No madness
铜杯

取得条件：Veteran 难度通关

Know DP? Know madness
金杯

取得条件：Ultra-Violence! 难度通关

奖杯说明：本作有三个难度，一开始都可以选择，Ultra-Violence! 相当于 HARD 难度，通关可同时解锁 Veteran 难度奖杯。最高难度下死侍非常脆弱，能力已经提升的状态下也不见得好多少，杂兵枪手也有将死侍秒杀的可能，自爆兵更是有一击死的威力。所以提升枪械能力，再加上这游戏有半自动瞄准，远程狙杀会比较安全。对付上级杂兵，可以用闪光弹闪晕，再用终结技秒杀的方法，安全高效，但对大体型的敌人无效。大个可以用锤子的狂抡必杀技秒杀，同屏两三个都可以一轮秒掉。

So you've got some free time?
金杯

取得条件：完成第五关不使用一次反击技

奖杯说明：由于瞬移和反击是一个键，很可能能造成误操作，所以这个奖杯还是有点麻烦的。成功率比较高的方法是能力提升，特别是枪械能力提升后打 EASY 难度，大部分情况下都用枪来打，这样就可以有效避免使用反击了。

Shall I? I Shanti!
铜杯

取得条件：在第四关仅使用锤子和脉冲步枪打到"美女"粉丝那里

奖杯说明：提升能力后在 EASY 难度打，关卡一开始就调整好武器，不要再换了。

Only when he stops breathing
铜杯

取得条件：在游戏设定中将音量调到 0

Taco Savior
铜杯

取得条件：吃 100 个墨西哥卷

奖杯说明：场内固定地方会有，杀死敌人时也会掉落，100 个可自然累积，不必刻意去刷。

Unbalanced
银杯

取得条件：购买所有死侍自身能力的升级内容

Gold Rush
银杯

取得条件：完成任意五张地图的金牌挑战

奖杯说明：挑战模式共 8 张地图，分为铜牌、银牌、金牌和无限四个级别，打过铜牌挑战才能开始银牌挑战，以此类推。其中第六章的地图只有无限级别，七选五打过金牌挑战即可，多用枪械以节省挑战时间。

Shield's up
银杯

取得条件：在任意一项金牌挑战中使用反击技超过 25 次

奖杯说明：在金牌挑战中使用超过 25 次反击是挑战模式中最简单的奖杯。

Cole'd Blooded
银杯

取得条件：在任意金牌挑战中干掉其中一波敌人时连击数没有中断

奖杯说明：由于地形关系，往往一波敌人打到最后会剩一两个枪手远远躲着，连击数也容易在这时候中断。推荐打第四关的地图，敌人不容易隐藏，更容易维持连击数。

Pull the grenade, throw the pin
铜杯

取得条件：用握着手雷的方式干掉 15 个敌人

奖杯说明：就是不把手雷扔出去靠近敌人后自然引爆，很有死侍的风格。

Drunk on power
银杯

取得条件：购买所有的武器及相关升级内容

奖杯说明：购买所有武器及升级需要大量金钱，一周目不太可能升满，但也不太需要刻意去刷，因为两遍下来外加刷一些特定奖杯都可以积累金钱，最终升满只是时间问题。

Be like Joe
银杯

取得条件：连击数达到 300 以上

奖杯说明：通常状态下打 300 连击是很困难的，不过也有很简单的方法，只是要一开始就留意。购买了叉子后不要升级伤害相关的能力，然后到第四关一开始，也就是猛扇金刚狼之后，有一场杂兵战，最后出场的是一个大个子，在 HARD 难度下，这个大个子可以承受叉子 500 多连击，而且他的行动模式很单调，很容易回避。同时，在这里用连击数来赚钱也是不错的选择，三四分钟能赚 20 万左右。如果叉子已经升级升得太高了，那可以去设定里选重置角色能力的选项，记得先备份存档。不过这样还是要先赚到 8 万买下叉子才能去打连击，快速赚到 8 万的方法是打第五关一开头的射击部分，连击数不断可以一次赚一两万，用这个办法可以快速补救。





大家现在看到的是于9月份发售的PS3/PSV游戏《无双大蛇2终极版》的奖杯攻略。本作是两年前2代的终极加强版，保留了PSP版和Wii U版的全部新要素，又增加了大量新角色、新模式、新系统，可谓十分厚道。虽然是一碗冷饭，吃起来倒也十分可口。本作的中文版也即将推出，届时这份攻略肯定能发挥大用处。注意本作的PS3版和PSV版共享存档和奖杯，中文版是否分开目前还不得而知。

文 胧月
编 纱迦 美编 NINA

《无双大蛇2 终极版》奖杯攻略

白金路线图

奖杯数量	44个
难度	★★☆☆☆
在线奖杯	1个
全奖杯所需时间	约200小时
有无会错过的奖杯	无
有无秘技	无
有无奖杯BUG	无
特殊要求	无

《无双大蛇2》白金耗时约60～80小时，本作由于增加了大量新要素，导致白金耗时翻了一倍还不止。和其他的《无双》一样，本作白金的难度不高，但绝对是一件体力活。即便继承2代的存档，也需要耗费超多时间。最烦人的奖杯当属完成所有委托任务，玩家需要合理计划接任务的顺序，尽量减少自己的重复劳动。流程方面，建议先打故事模式，刷出相关的奖杯，之后利用强力的角色九尾の狐去刷生存模式和秘技卡片，而将无尽模式留到最后集中应对。无尽模式全迷宫踏破的奖杯需要从一周目开始就不要错过任何一关，不要跳关打，以免四周目通关后还要重复作业。




真の无双
白金

取得条件：获得其他所有奖杯
奖杯说明：获得其他所有奖杯



秘技カード收集家
金杯

取得条件：获得所有秘技卡片
奖杯说明：每名武将有两张秘技卡片，一张通常一张稀有，通常秘技卡片只需在角色加入我方后即会解禁，玩家在故事模式全通后自然会获得。稀有秘技卡片的取得方法详见后文。






连携の极致
金杯

取得条件：使出全部的特别三重猛攻
奖杯说明：三重猛攻需要特定的队员和起始武将，在查看武将情报时按下□键，即可在该角色的头像旁看到其他两名角色的头像，那么只需让该角色与此二人组队，且由指定的武将始动，即可在战场上使出特别三重猛攻。注意如果不是由列表中指定的始动武将开始启动，即便队员正确也无法发动。详见后文的特别三重猛攻一览。




すべての力
金杯

取得条件：获得所有仙界武器
奖杯说明：仙界武器需要对应角色在故事模式下的某关以"难しい"或"修罗"难度游戏，达成特定条件方可获得。注意一定要拿目标武器的角色亲自达成条件，如果换成其他两名队员，即使达成也不会出现仙界武器。达成条件后系统会出现绿色的贵重品提示，到达地图的指定位置，打开宝箱后即可获得。

※仙界武器简单收集法

该方法略微破坏平衡，且失去攻略乐趣，只推荐想快速收集仙界武器的玩家使用。方法是采用双打，让准备拿仙界武器的角色作为2P，然后让1P挑选较容易打出仙界武器的一关，比如孙尚香的"1章 洞口救出战"中快速击破牛鬼，选择孙尚香快速达成条件，待贵重品出现后让2P的角色去拿，这样过关后统计就会直接判定2P角色获得了其对应的仙界武器。

此法不保证会被日后的更新修正。如果已被修正，或是不想用这个办法的话，可以参见后文的全仙界武器收集攻略。



サバイバル50连胜
银杯

取得条件：决斗模式的生存模式50连胜
奖杯说明：生存模式50连胜，装备大乔的通常秘技卡片用以回复无双槽，用九尾の狐的"空中JA技→□连打→空中JA技→……"的无限循环即可屈死CPU。




炼金术士
银杯

取得条件：进行100个炼金
奖杯说明：虽然原文提示是进行"100种"炼金，实际上只要进行100次就行，即可以炼成同一种道具。




一心同体

银杯

取得条件： 无尽模式下令所有可用角色加入

奖杯说明： 无尽模式下武将的加入需要击破武将来获得对应的缘道具，缘道具的外形为小颗的绿色宝石，瘴气等级越低越好出。


笃志家

银杯

取得条件： 无尽模式下完成所有委托任务

奖杯说明： 需要完成仙女的所有依赖任务，相当鬼畜的奖杯，由于每次只能接5个任务，且任务的击破数从接下任务起才开始计算，因此建议玩家在一段时间内只接一种任务，比如先把击破杂兵的5个任务全部做完，再去分别去接击破大众脸武将、无双武将、异界强者的任务，依次类推，以减少重复作业时间。


魔窟の霸者

银杯

取得条件： 无尽模式下通过所有迷宫关卡

奖杯说明： 无尽模式共有4个周目，红、黄、蓝、紫这4种要石会分别在每个周目中依次解禁。玩家在游玩每一周目时要注意检查是否有遗漏关卡，务必保证一周目红、二周目红黄、三周目红黄蓝、四周目红黄蓝紫的所有关卡都通过。


别つ世界

银杯

取得条件： 无尽模式一周目通关

奖杯说明： 无尽模式一周目打倒第4层的浑沌。


尻尾收集家

银杯

取得条件： 故事模式下击破九尾的9条尾巴变化的武将

奖杯说明： 通过故事模式中的7个关卡，由九尾尾巴变化的武将就在它们之中，分别是：南郡攻防战·神镜编、手取川防卫战·神镜编、兖州救援战·神镜编、牛头山探索战·神镜编、许昌谋略战·神镜编、剑阁内乱·神镜编、妖姬讨伐战·神镜编，需要特别注意的是许昌谋略战·神镜编的颜良也是九尾变化的将，系统不会予以提示，容易漏掉。其他关卡需要击破的均是敌方总大将。


封じられし九尾

银杯

取得条件： 故事模式通过“小田原城决战”

奖杯说明： 流程中自然获得。


孤独な复仇

银杯

取得条件： 故事模式通过“妖狐复仇战”

奖杯说明： 流程中自然获得。


妖狐退散

银杯

取得条件： 故事模式通过“仙界逃亡战”

奖杯说明： 流程中自然获得。


一骑当万

银杯

取得条件： 一关中击破10000人

奖杯说明： 在单个关卡中击破10000人，建议跟“最深部到达”这一奖杯同时拿。在无尽模式下连接数为5的迷宫里攒人数，每一层平均消灭2000人即可获得。


异世界の绊

银杯

取得条件： 红叶、かすみ、ステルケンブルク、ソフィ-ティア4人与某一名武将的友好度均达到最大

奖杯说明： 待4名角色都加入我方后，利用宴席提升他们的好感度，提升到每一阶段的上限后就去待他们打一关，突破上限以后继续摆宴席，如此重复3次即可。建议玩家在无尽模式中等他们都加入我方以后再解锁该奖杯，因为无尽模式可以5人组队，将他们4人一次性地放在队伍里刷好感度，更加节省时间。


仙界からの归还

铜杯

取得条件： 故事模式通过“魔王幽闭战”

奖杯说明： 流程中自然获得。


神镜の行方

铜杯

取得条件： 故事模式通过“严岛の战い”

奖杯说明：流程中自然获得。


神镜の欠片

铜杯

取得条件： 故事模式通过“玉藻前封印战”

奖杯说明： 流程中自然获得。


真实の扉

铜杯

取得条件： 故事模式通过“仙界将救出战”

奖杯说明： 流程中自然获得。


初めての炼金

铜杯

取得条件： 第一次炼金

奖杯说明： 进行第一次炼金，炼金素材在无尽模式下获得。


真·初めての工作

铜杯

取得条件： “真·无双の战场”模式下第一次试玩过关

奖杯说明： 在“真·无双の战场”模式下任意编辑一个关卡，并选择“测试游玩”（テストプレイ）过关。注意如果没有测试游玩而直接保存并选择“战场プレイ”是无法解锁该奖杯的。


转生名人

铜杯

取得条件： 让一名武将转生3次

奖杯说明： 一般来说每个玩家都有自己钟爱的几名武将，集中培养，并且多给他们加公共经验，达成3次转生并不需要很久。


强者との遭遇

铜杯

取得条件： 无尽模式下击破“异界の强者”系武将

奖杯说明： 无尽模式下等瘴气等级较高后会乱入异界强者，任意击破一个就行。


新たな绊

铜杯

取得条件： 无尽模式下召唤出第一个同伴

奖杯说明： 在无尽模式下刷出任意武将的缘道具，然后在阵地上跟仙女对话选择“武将召唤”，将该武将召唤出即可。


支援者

铜杯

取得条件： 无尽模式下第一次完成委托任务

奖杯说明： 无尽模式下完成仙女任意一个委托任务（依赖）。


最深部到达

铜杯

取得条件： 无尽模式下通过连接数为5的迷宫关卡

奖杯说明： 无尽模式下完成连结数为5的迷宫，在二周目即可打出。



魔窟への诱い
铜杯

取得条件： 无尽模式下第一次通过迷宫关卡

奖杯说明： 无尽模式下任意完成一关。

究极无双
铜杯

取得条件： 发动真・无双爆发

奖杯说明： 在故事模式下任意关卡中按方向键的↓，调出两名同伴同时战斗，然后3人距离较近时发动无双。

连携阵形技
铜杯

取得条件： 无尽模式下使用阵形技连携

奖杯说明： 在无尽模式下进行阵形技连携，比较简单的方法是选择火焰阵，先放龙卷然后在龙卷的位置放火球，即可形成火焰龙卷。

お洒落番长
铜杯

取得条件： 编辑武将颜色

奖杯说明： 在选择出击武将时随便编辑一次颜色。

经验值フィーバー
铜杯

取得条件： 获得“开眼の书”

奖杯说明： 在关卡中击破敌方武将一定几率获得，外观为金色的书简。

デュエル初心者
铜杯

取得条件： 决斗模式下第一次与CPU对战

奖杯说明： 在决斗模式下跟CPU对战一次。

对战初心者
铜杯

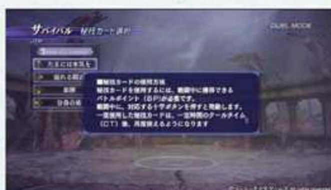
取得条件： 决斗模式与其他玩家进行对战

奖杯说明： 本作惟一的在线奖杯，由于这个模式玩的人不多，因此需要找好帮手。PSV版的话可以联机获得。

サバイバル初心者
铜杯

取得条件： 决斗模式下第一次游玩生存模式

奖杯说明： 玩“决斗模式”下的“生存模式”（サバイバル）。



秘技カード初心者
铜杯

取得条件： 决斗模式下第一次发动秘技卡片效果

奖杯说明： 在决斗模式下发动秘技卡片的效果，对人对CPU都可以。

新たな力
铜杯

取得条件： 获得第一把仙界武器

奖杯说明： 获得任一仙界武器，获得条件详细参看“仙界武器收集”部分。

尻尾发见
铜杯

取得条件： 故事模式下第一次击破九尾的尾巴所变化的武将

奖杯说明： 故事模式下通过南郡攻防战・神镜编、手取川防卫战・神镜编、兖州救援战・神镜编、牛头山探索战・神镜编、许昌谋略战・神镜编、剑阁内乱・神镜编、妖姬讨伐战・神镜编中的任意一关。



旧友との再会
铜杯

取得条件： 应龙加入我方

奖杯说明： 应龙在7章开始时自动加入我方。

连携无双
铜杯

取得条件： 第一次用出特别三重猛攻

奖杯说明： 发动任一特别三重猛攻。

天空の舞
铜杯

取得条件： 使出空中风格战技

奖杯说明： 无双槽足够时，操作角色在空中时按R1键。

みんな一绪に
铜杯

取得条件： 战斗中切换战斗风格

奖杯说明： 故事模式下在战斗中按方向键↓，召唤出两名同伴。

异世界の强者
铜杯

取得条件： 红叶、かすみ、ステルケンブルク和ソフィ-ティア均加入我方

奖杯说明： 完成故事模式以下关卡——3章的宛城の战い（红叶）、2章的兖州の战い（かすみ）、2章的徐州の战い（ステルケンブルク）、2章的辽东の战い（ソフィ-ティア）。

三位一体の马上闪光
铜杯

取得条件： 骑马时使出真・合体技

奖杯说明： 合体槽蓄满时，让角色骑在马背上发动真・合体技。

稀有秘技卡片入手法

稀有秘技卡片需要通过达成特定条件方可获得，方法大体分为以下四类：

1. 难度“难しい”以上通过特定关卡。注意，如果玩家是继承了PS3版《大蛇无双2》或PSP版《大蛇无双2 特别版》的存档，即便在前作中已经通过了该关的“难しい”或“修罗”难度，也要再打一遍才能触发解禁。符合该条件的稀有秘技卡片如下：

武将名	获得条件
宫本武藏	难度“难しい”以上通过1章的洞口救出战
夏侯渊	难度“难しい”以上通过1章的南郡の战い
关索	难度“难しい”以上通过1章的牛头山の战い
吕蒙	难度“难しい”以上通过1章的牛头山撤退战
安倍晴明	难度“难しい”以上通过1章的上田城夺还战
黄忠	难度“难しい”以上通过1章的手取川の战い
练师	难度“难しい”以上通过1章的洮水救出战
袁绍	难度“难しい”以上通过2章的剑阁の战い
レイチェル	难度“难しい”以上通过2章的江东の战い
今川义元	难度“难しい”以上通过2章的凉州の战い
ソフィ-ティア	难度“难しい”以上通过2章的辽东の战い
孟获	难度“难しい”以上通过2章的南中扫讨战
甘宁	难度“难しい”以上通过2章的三方ケ原の战い
月英	难度“难しい”以上通过2章的手取川机巧战
三藏法师	难度“难しい”以上通过2章的洮水の战い
杂贺孙市	难度“难しい”以上通过2章的小牧长久手击退战
立花宗茂	难度“难しい”以上通过2章的兴势山の战い
姜维	难度“难しい”以上通过2章的兴势山阳动战
ステルケンブルク	难度“难しい”以上通过2章的徐州の战い
かすみ	难度“难しい”以上通过2章的兖州の战い
ガラシャ	难度“难しい”以上通过3章的广宗の战い
典韦	难度“难しい”以上通过3章的广宗突破战
关平	难度“难しい”以上通过3章的街亭の战い
明智光秀	难度“难しい”以上通过3章的街亭防卫战
阿国	难度“难しい”以上通过3章的雒城の战い
郭嘉	难度“难しい”以上通过3章的雒城解放战

武将名	获得条件
风魔小太郎	难度“难しい”以上通过3章的寿春攻略战
貂蝉	难度“难しい”以上通过3章的潼关攻略战
神农	难度“难しい”以上通过3章的阳平关防卫战
稻姬	难度“难しい”以上通过3章的夷陵救出战
王异	难度“难しい”以上通过4章的长筱击退战
陆逊	难度“难しい”以上通过4章的合肥の战い
钟会	难度“难しい”以上通过4章的洛阳攻略战
庞统	难度“难しい”以上通过4章的小牧长久手の战い

2. 对应武将技能熟练度S。建议队伍中带上百々目鬼，给角色装上仙气环去刷。如果继承的前作存档中武将熟练度已经是S，那么直接获得该稀有技能卡片。符合该条件的稀有秘技卡片有：石田三成、司马昭、孙策、孙权、太公望、夏侯惇、星彩、徐晃、伊达政宗、**お市**、**くのいち**、**ねね**、鲍三娘、卑弥呼、北条氏康、长宗我部元亲、大乔、岛津义弘、德川家康、丁奉、丰臣秀吉、关羽、郭淮、黑田官兵卫、贾诩、立花誾千代、马超、马岱、哪吒（人型）、张角、张辽、真田幸村、周泰、诸葛诞、竹中半兵卫、甄姬。

3. 在决斗模式下打倒对应武将。玩家需要进“**デュエルモード**”模式下选择“**デュエル**”，直接将CPU对手设定为想要拿的卡片的对应武将即可。符合该条件的稀有秘技卡片有：**ジャンヌ・ダルク**、**ネメア**、弁庆、蔡文姬、曹丕、曹仁、柴田胜家、岛左近、董卓、伏羲、甲斐姬、凌统、刘禅、哪吒、浓姬、女娲、庞德、前田利家、前田庆次、森兰丸、上杉谦信、石川五右卫门、司马懿、孙坚、孙尚香、魏延、小乔、许褚、应龙、源义经、张郃、周瑜、诸葛亮、祝融、左慈、佐々木小次郎。

4. 生存模式一定场数的连胜。玩家需要进**デュエルモード**”模式下选择“**サバイバル**”，达成对应连胜数。玩家只要85连胜，即可一并获得该条件类型的所有稀有卡片，符合该条件的稀有秘技卡片有：曹操、刘备、黄盖、张飞、邓艾、王元姬、武田信玄、服部半藏、太史慈、吕布、本多忠胜、司马师、夏侯霸、织田信长、浅井长政、加藤清正、绫御前、毛利元就、百々目鬼、福岛正则、孙悟空、赵云、**リュウ・ハヤブサ**、**あやね**、红叶、直江兼续、平清盛、妲己、**かぐや**、牛鬼、远吕智、素戋呜、酒吞童子、真・远吕智、玉藻前、九尾の狐、浑沌、**アキレウス**。

特别三重猛攻一览

组队武将	始动武将	攻击顺
许褚 典韦 曹仁	许褚	曹仁→典韦→许褚
宫本武藏 徐晃 佐々木小次郎	徐晃	佐々木小次郎→宫本武藏→徐晃
张辽 徐晃 张郃	张郃	张辽→徐晃→张郃
郭嘉 星彩 稻姬	郭嘉	星彩→稻姬→郭嘉
吕蒙 凌统 甘宁	吕蒙	甘宁→凌统→吕蒙
黄盖 邓艾 孟获	黄盖	邓艾→孟获→黄盖
周泰 明智光秀 森兰丸	周泰	森兰丸→明智光秀→周泰
石川五右卫门 凌统 丰臣秀吉	凌统	石川五右卫门→丰臣秀吉→凌统
周瑜 太史慈 孙策	孙策	周瑜→太史慈→孙策
孙策 孙权 孙尚香	孙权	孙尚香→孙策→孙权
小乔 大乔 石田三成	小乔	大乔→石田三成→小乔
甄姬 练师 月英	练师	甄姬→月英→练师
赵云 马超 黄忠	赵云	马超→黄忠→赵云
关羽 关索 关平	关羽	关索→关平→关羽
刘备 关羽 张飞	刘备	张飞→关羽→刘备
庞德 马超 马岱	马超	庞德→马岱→马超
诸葛亮 庞统 徐庶	庞统	徐庶→诸葛亮→庞统
曹丕 陆逊 姜维	姜维	陆逊→曹丕→姜维
大乔 鲍三娘 卑弥呼	鲍三娘	大乔→卑弥呼→鲍三娘
司马懿 司马师 司马昭	司马懿	司马师→司马昭→司马懿
ねね 祝融 王元姬	王元姬	祝融→ねね→王元姬
夏侯惇 夏侯渊 夏侯霸	夏侯霸	夏侯渊→夏侯惇→夏侯霸
袁绍 钟会 今川义元	袁绍	今川义元→钟会→袁绍
魏延 孟获 祝融	祝融	魏延→孟获→祝融
董卓 远吕智 妲己	远吕智	董卓→妲己→远吕智
孙悟空 平清盛 真・远吕智	孙悟空	平清盛→真・远吕智→孙悟空
吕布 源义经 哪吒	源义经	吕布→哪吒→源义经
源义经 平清盛 弁庆	平清盛	弁庆→源义经→平清盛
真・远吕智 浑沌 九尾の狐	真・远吕智	浑沌→九尾の狐→真・远吕智
貂蝉 三藏法师 阿国	三藏法师	貂蝉→阿国→三藏法师
かぐや 太公望 酒吞童子	かぐや	酒吞童子→太公望→かぐや
リュウ・ハヤブサ 服部半藏 风魔小太郎	リュウ・ハヤブサ	服部半藏→风魔小太郎→リュウ・ハヤブサ
あやね かすみ くのいち	あやね	かすみ→くのいち→あやね
德川家康 刘备 ジャンヌ・ダルク	ジャンヌ・ダルク	刘备→德川家康→ジャンヌ・ダルク
ネメア 曹操 织田信长	ネメア	曹操→织田信长→ネメア
アキレウス 妲己 毛利元就	アキレウス	妲己→毛利元就→アキレウス
左慈 直江兼续 安倍晴明	安倍晴明	左慈→直江兼续→安倍晴明
伊达政宗 郭淮 レイチエル	レイチエル	郭淮→伊达政宗→レイチエル
女娲 伏羲 神农	神农	伏羲→女娲→神农
あやね レイチエル 红叶	红叶	あやね→レイチエル→红叶
妲己 安倍晴明 玉藻前	玉藻前	妲己→安倍晴明→玉藻前
素戋呜 应龙 哪吒（人型）	哪吒（人型）	素戋呜→应龙→哪吒（人型）
百々目鬼 牛鬼 浑沌	浑沌	牛鬼→百々目鬼→浑沌
孙尚香 甲斐姬 ステルケンブルク	ステルケンブルク	孙尚香→甲斐姬→ステルケンブルク
ソフィ-テイア ねね 孙坚	ソフィ-テイア	孙坚→ねね→ソフィ-テイア
前田庆次 立花宗茂 本多忠胜	前田庆次	立花宗茂→本田忠胜→前田庆次
上杉谦信 直江兼续 绫御前	上杉谦信	直江兼续→绫御前→上杉谦信
お市 浓姬 王异	お市	浓姬→王异→お市
武田信玄 真田幸村 くのいち	武田信玄	真田幸村→くのいち→武田信玄
丰臣秀吉 浅井长政 立花宗茂	丰臣秀吉	浅井长政→立花宗茂→丰臣秀吉
今川义元 刘禅 长宗我部元亲	今川义元	刘禅→长宗我部元亲→今川义元
石田三成 加藤清正 福岛正则	石田三成	加藤清正→福岛正则→石田三成
司马昭 诸葛诞 岛左近	岛左近	诸葛诞→司马昭→岛左近
风魔小太郎 孟获 丁奉	风魔小太郎	孟获→丁奉→风魔小太郎
甄姬 蔡文姬 长宗我部元亲	长宗我部元亲	蔡文姬→甄姬→长宗我部元亲
杂贺孙市 张角 ガラシヤ	ガラシヤ	张角→杂贺孙市→ガラシヤ
前田庆次 前田利家 柴田胜家	柴田胜家	前田庆次→前田利家→柴田胜家
贾诩 黑田官兵卫 竹中半兵卫	黑田官兵卫	竹中半兵卫→贾诩→黑田官兵卫
岛津义弘 立花誾千代 立花宗茂	立花宗茂	岛津义弘→立花誾千代→立花宗茂
上杉谦信 武田信玄 北条氏康	北条氏康	上杉谦信→武田信玄→北条氏康



全仙界武器收集攻略



夏侯惇

武器名： 麒麟仙牙

获得关卡： 3章 雒城解放战

达成条件： 5分钟内救出蒋济和董衡

典韦

武器名： 破仙斧

获得关卡： 6章 手取川防卫战

达成条件： 10分钟内击破1000人，且在己方武将全部存活的前提下过关

张辽

武器名： 仙凤双戎

获得关卡： 1章 上田城の战い

达成条件： 打倒董卓后在击破1000人的前提下击破钟会

曹操

武器名： 仙龙霸刀

获得关卡： 6章 牛头山探索战・神镜编

达成条件： 5分钟内击破初期的8名敌将，等待连合军出现

许褚

武器名： 仙狛破碎

获得关卡： 3章 潼关迎击战

达成条件： 张郃向工作兵进军后将其击破

夏侯渊

武器名： 朱雀仙弓

获得关卡： 6章 兖州救援战

达成条件： 击破500人并击破**リュウ・ハヤブサ**

徐晃

武器名： 仙云大斧

获得关卡： 1章 洞口の战い

达成条件： 击破800人并击破卑弥呼

张郃

武器名： 仙蜘爪

获得关卡： 3章 潼关の战い

达成条件： 击破500人并击破司马懿

曹仁

武器名： 不语仙锁
获得关卡： 2章 定军山攻略战
达成条件： 击破500人并击破平清盛

曹丕

武器名： 双仙冰剑
获得关卡： 4章 合肥の战い
达成条件： 击破500人并天御柱和金吒

甄姬

武器名： 仙乐笛
获得关卡： 6章 牛头山探索战・神镜编
达成条件： 击破500人并击破缢鬼

蔡文姬

武器名： 琉璃仙奏
获得关卡： 2章 定军山の战い・改变后
达成条件： 5分钟内击破500人，然后击破风魔小太郎

贾诩

武器名： 仙碧刈
获得关卡： 2章 九州の战い
达成条件： 5分钟内击破300人，然后击破卑弥呼

庞德

武器名： 仙云牙棒
获得关卡： 1章 夷陵の战い・改变后
达成条件： 10分钟内击破1000人并击破真田幸村

王异

武器名： 刺仙三叉
获得关卡： 6章 手取川防卫战・神镜编
达成条件： 击破500人并击破孟获

郭嘉

武器名： 太极仙棍
获得关卡： 3章 夷陵救出战
达成条件： 筑紫秀纲发出救援要请后，击破他所在据点的敌将

吴

周瑜

武器名： 丽仙棍
获得关卡： 3章 寿春攻略战
达成条件： 击破后期出现的敌方援军4名将领中村、筒井、中村、野一色

陆逊

武器名： 双仙燕剑
获得关卡： 8章 妖姬讨伐战・神镜编
达成条件： 击破吕布

孙尚香

武器名： 仙碧炎圈
获得关卡： 1章 洞口救出战
达成条件： 迅速击破东面山崖上出现的援军牛鬼

甘宁

武器名： 仙云刈
获得关卡： 6章 神镜搜索战
达成条件： 击破1000人

孙坚

武器名： 仙雀刀
获得关卡： 2章 辽东の战い
达成条件： 击破1000人并击破前田庆次和伊达政宗

太史慈

武器名： 双仙鞭
获得关卡： 1章 牛头山撤退战
达成条件： 与吕蒙合流后击破烛阴和百々目鬼

吕蒙

武器名： 仙云碧颚
获得关卡： 2章 三方ヶ原の战い
达成条件： 击破500人并击破金鬼

黄盖

武器名： 碧珠仙碎
获得关卡： 1章 洮水救出战
达成条件： 击破800人

周泰

武器名： 仙斩剑
获得关卡： 1章 长筱の战い・改变后
达成条件： 击破1000人

凌统

武器名： 螺仙波
获得关卡： 6章 神镜脱出战
达成条件： 击破500人并击破黄盖

孙策

武器名： 碧仙旋棍
获得关卡： 3章 本能寺の战い・改变后
达成条件： 击破1000人并击破浓姬

孙权

武器名： 仙龙翼刀
获得关卡： 1章 南郡の战い
达成条件： 击破500人并击破百々目鬼

小乔

武器名： 仙孔雀扇
获得关卡： 2章 兴势山の战い
达成条件： 击破800人

大乔

武器名： 仙天宫扇
获得关卡： 6章 贱ヶ岳奇战
达成条件： 击破1000人并击破孙策

丁奉

武器名： 仙牙手甲
获得关卡： 2章 南中の战い
达成条件： 击破1000人

练师

武器名： 碧龙仙弩
获得关卡： 3章 南郡防卫战
达成条件： 出现中央砦的防卫提示后，不出砦击破所有敌军

蜀

赵云

武器名： 仙龙枪
获得关卡： 3章 贱ヶ岳の战い
达成条件： 击破500人并击破司马懿

关羽

武器名： 仙龙偃月刀
获得关卡： 3章 阳平关の战い
达成条件： 击破500人并击破本多忠胜

张飞

武器名： 双仙蛇矛
获得关卡： 3章 阳平关迎击战
达成条件： 击破500人并击破关羽

诸葛亮

武器名： 碧翠仙扇
获得关卡： 3章 成都の战い
达成条件： 击破500人并击破董卓

刘备

武器名： 双仙牙
获得关卡： 3章 成都の战い
达成条件： 击破500人

马超

武器名： 仙骑枪
获得关卡： 1章 夷陵の战い・改变后
达成条件： 击破500人并击破武田信廉

黄忠

武器名： 碧仙弓
获得关卡： 1章 夷陵突破战
达成条件： 击破守卫石兵八阵中央门的守将

魏延

武器名： 双仙星
获得关卡： 2章 南中扫讨战
达成条件： 击破500人并击破南侧的所有敌将

关平

武器名： 仙龙斩神刀
获得关卡： 5章 本能寺急袭
达成条件： 击破800人

庞统

武器名： 混元仙杖
获得关卡： 4章 小牧长久手の战い
达成条件： 击破数1000并让火计成功

月英

武器名： 仙天碧月
获得关卡： 6章 剑阁内乱
达成条件： 5分钟以内救援关羽和张飞

姜维

武器名： 麒麟仙枪
获得关卡： 7章 魔王幽闭战
达成条件： 从北面入城后，放下南侧的吊桥，击破桥南侧的魔物

刘禅

武器名： 碧仙の剑
获得关卡： 2章 许昌の战い・改变后
达成条件： 打倒柴田胜家，找到星彩、ねね、お市，然后击破钟会

星彩

武器名： 仙盾神仙剑
获得关卡： 2章 许昌の战い・改变后
达成条件： 击破城门前广场的所有敌将，从正面进城后击破所有敌将

马岱

武器名： 碧苍仙笔
获得关卡： 1章 夷陵突破战
达成条件： 击破500人并击破西北据点出现的妖魔军增援敌将

关索

武器名： 碧玉仙波
获得关卡： 2章 凉州の战い
达成条件： 击破500人且奇袭成功

鲍三娘

武器名： 翡翠仙盘
获得关卡： 2章 凉州の战い
达成条件： 击破500人且奇袭成功，击破牛鬼

徐庶

武器名： 泻箭仙剑
获得关卡： 1章 夷陵突破战
达成条件： 击破500人并击破武田信廉和武田信丰

晋

司马懿

武器名： 灿烂仙扇
获得关卡： 3章 广宗の战い
达成条件： 5分钟以内击破500人并击破波才

司马师

武器名： 仙刺碧剑
获得关卡： 3章 潼关迎击战
达成条件： 击破800人并击破王元姬

司马昭

武器名： 仙龙牙刀
获得关卡： 1章 夷陵の战い
达成条件： 击破500人并击破武田信廉和武田信丰

邓艾

武器名： 烈螺仙枪
获得关卡： 1章 洞口の战い
达成条件： 击破1000人

王元姬

武器名： 仙雨潸潸
获得关卡： 1章 寿春の战い
达成条件： 击破1000人并击破酒吞童子、飞头蛮、风鬼

钟会
武器名：飞龙仙剑
获得关卡：6章 许昌谋略战
达成条件：击破800人

诸葛诞
武器名：彩羽仙扇
获得关卡：2章 许昌の战い
达成条件：击破800人并击破董卓

夏侯霸
武器名：裂空仙刀
获得关卡：2章 定军山攻略战
达成条件：击破孙权

郭淮
武器名：仙弹连炮
获得关卡：1章 三方ヶ原突破战
达成条件：击破800人并击破前田庆次

他1

貂蝉
武器名：花仙
获得关卡：8章 九尾追击战
达成条件：击破500人并击破九尾の狐

吕布
武器名：方天仙戟
获得关卡：7章 魔王幽闭战
达成条件：击破1000人

董卓
武器名：琉璃仙弹
获得关卡：6章 许昌谋略战
达成条件：击破800人并击破颜良、石川伍右卫门

袁绍
武器名：碧玉仙剑
获得关卡：3章 名族雪辱战
达成条件：击破东砦中叛变的所有妖魔将领

张角
武器名：仙珠杖
获得关卡：8章 镜像获得战
达成条件：击破夏侯惇

孟获
武器名：仙鬼手甲
获得关卡：2章 南中扫讨战
达成条件：成功封锁北进入路

祝融
武器名：霈然仙雨
获得关卡：2章 关ヶ原の战い
达成条件：击破1000人



左慈
武器名：仙虎符
获得关卡：2章 姊川潜入战
达成条件：击破从平清盛到直江兼续之间的所有武将，包括此二人在内

远吕智
武器名：杀仙
获得关卡：8章 凉州乱入战
达成条件：5分钟内击破500人并击破魏延

妲己
武器名：坏仙
获得关卡：5章 争乱始动战
达成条件：击破姜维和刘禅

太公望
武器名：打仙鞭
获得关卡：1章 上田城夺还战
达成条件：10分钟以内击破颜良和文丑

孙悟空
武器名：美猴仙
获得关卡：7章 仙界逃亡战
达成条件：10分钟以内击破1000人并击破神农

伏羲
武器名：大仙将剑
获得关卡：7章 仙界防卫战
达成条件：击破1000人

女娲
武器名：煌仙丽剑
获得关卡：3章 成都の战い
达成条件：10分钟内击破1000人

源义经
武器名：仙雷の小手
获得关卡：2章 长谷堂の战い
达成条件：击破1000人

平清盛
武器名：仙珠・重衡
获得关卡：1章 三方ヶ原侵攻战
达成条件：5分钟内击破织田信忠和氏家卜全

他2

卑弥呼
武器名：通仙炮
获得关卡：3章 大坂城の战い
达成条件：击破500人并击破哪吒

真・远吕智
武器名：灭仙
获得关卡：8章 凉州乱入战
达成条件：5分钟内击破500人并击破黑田官兵卫

百々目鬼
武器名：仙眼篭手
获得关卡：1章 寿春侵攻战
达成条件：击破1000人

牛鬼
武器名：仙具破棒
获得关卡：1章 寿春侵攻战
达成条件：击破蔡文姬

三藏法师
武器名：翠仙
获得关卡：8章 九尾追击战
达成条件：击破1000人

弁庆
武器名：五条仙小手
获得关卡：2章 手取川机巧战
达成条件：击破孙悟空、郭淮、森兰丸

かぐや
武器名：神篱仙木
获得关卡：1章 长筱の战い
达成条件：击破孙悟空

素戋呜
武器名：掠仙枪
获得关卡：2章 妲己追击战
达成条件：击破1000人并击破蚣蝮

哪吒
武器名：神仙四象圈
获得关卡：2章 剑阁突破战
达成条件：击破司马昭和庞德

酒吞童子
武器名：酒仙瓢
获得关卡：1章 寿春侵攻战
达成条件：击破夏侯霸

リュウ・ハヤブサ
武器名：讨邪仙龙剑
获得关卡：2章 姊川潜入战
达成条件：击破800人并击破前田利家

あやね
武器名：仙舞小太刀
获得关卡：2章 兖州の战い
达成条件：击破800人并击破孙悟空

ジャンヌ・ダルク
武器名：仙晶枪
获得关卡：3章 南郡防卫战
达成条件：击破1000人

ネメア
武器名：勇仙枪
获得关卡：2章 关ヶ原の战い
达成条件：5分钟以内击破800人并救助妲己

アキレウス
武器名：碧狛仙刃
获得关卡：3章 长坂の战い
达成条件：5分钟以内击破典韦

安倍晴明
武器名：仙星云扇
获得关卡：7章 仙界逃亡战
达成条件：5分钟内击破素戋呜



レイチエル
武器名：翡翠仙锤
获得关卡：3章 南郡防卫战
达成条件：击破1000人并击破牛鬼

神农
武器名：本草仙鞭
获得关卡：2章 妲己追击战
达成条件：5分钟内击破500人并击破毛利元就

红叶
武器名：仙龙薙刀
获得关卡：3章 宛城の战い
达成条件：10分钟内击破1000人

玉藻前
武器名：仙云绘卷
获得关卡：7章 仙界逃亡战
达成条件：击破伏羲、木吒、闻仲

应龙
武器名：双龙牙仙剑
获得关卡：7章 仙界防卫战
达成条件：击破手洗鬼

哪吒（人型）
武器名：宝仙枪
获得关卡：7章 仙界动乱
达成条件：击破500人并击破神农

九尾の狐
武器名：仙女の羽衣
获得关卡：8章 妖狐复仇战
达成条件：5分钟内击破孙悟空、安倍晴明、三藏法师

浑沌
武器名：破仙肆锯
获得关卡：8章 妖狐复仇战
达成条件：击破太公望

かすみ
武器名：天神仙月刀
获得关卡：2章 兖州の战い
达成条件：5分钟内击破睚眦和蛟

ステルケンブルク
武器名：皇仙の剑
获得关卡：2章 徐州の战い
达成条件：寻找第二个村娘时击破右下角的蛟

ソフィーティア
武器名：极仙剑
获得关卡：2章 辽东の战い
达成条件：5分钟内击破野槌和蛟

战国1

真田幸村
武器名：天仙贯枪
获得关卡：3章 阳平关の战い
达成条件：击破500人并击破赵云

前田庆次
武器名：仙之双鉾
获得关卡：3章 街亭の战い
达成条件：击破500人并击破稻叶一彻和丹羽长秀

织田信长
武器名：仙魔刀
获得关卡：5章 南郡攻防战
达成条件：5分钟内击破500人并击破郭嘉

明智光秀
武器名：神龙仙刀
获得关卡：7章 天帝救援战
达成条件：击破1000人

上杉谦信
武器名：仙云七支刀
获得关卡：3章 长坂の战い・改变后
达成条件：击破500人并击破明智光秀

お市
武器名：仙环华轮
获得关卡：3章 潼关の战い・改变后
达成条件：击破500人并击破哪吒

阿国
武器名：流天仙云
获得关卡：8章 妖狐复仇战
达成条件：击破500人并击破神农和太公望

くのいち
武器名：绝无圆仙刃
获得关卡：1章 长筱の战い
达成条件：击破1000人并击破孙悟空、郭淮、支仓常长

杂贺孙市
武器名：仙境火具土
获得关卡：2章 定军山攻略战
达成条件：击破1000人

武田信玄
武器名：仙虎配
获得关卡：3章 广宗突破战
达成条件：5分钟以内救出所有的民

伊达政宗
武器名：仙龙炮刀
获得关卡：3章 山崎の战い
达成条件：10分钟内击破1000人并击破哪吒

浓姬
武器名：仙暗爪
获得关卡：4章 长筱击退战
达成条件：击破1000人并击破平清盛

服部半藏
武器名：影牙仙抓
获得关卡：4章 小牧长久手の战い
达成条件：救出庞统

森兰丸
武器名：碧丽仙刀
获得关卡：1章 三方ヶ原突破战
达成条件：击破1000人并击破伊达政宗

丰臣秀吉
武器名：仙鸟棍
获得关卡：1章 三方ヶ原突破战
达成条件：击破1000人

战国2

今川义元
武器名：蹴仙将鞠
获得关卡：2章 徐州の战い
达成条件：击破1000人

本多忠胜
武器名：神仙断枪
获得关卡：3章 樊城の战い
达成条件：击破800人并击破曹丕和甄姬

稻姬
武器名：花刃仙弓
获得关卡：5章 本能寺急袭
达成条件：10分钟内击破1000人并击破森兰丸

德川家康
武器名：大仙震枪
获得关卡：6章 剑阁内乱
达成条件：击破1000人且成功援护传令兵

石田三成
武器名：仙游扇
获得关卡：3章 潼关迎击战
达成条件：5分钟内击破500人并击破地图中央的所有武将

浅井长政
武器名：仙来贯枪
获得关卡：1章 牛头山撤退战
达成条件：击破1000人

岛左近
武器名：斩龙仙刀
获得关卡：2章 长谷堂の战い・改变后
达成条件：击破1000人并击破铁鼠、柳隐、木村清久、加藤清正

岛津义弘
武器名：仙狮豪碎
获得关卡：2章 江东の战い
达成条件：击破1000人并击破平清盛

立花誾千代
武器名：雷仙流刀
获得关卡：1章 小田原城の战い
达成条件：10分钟内击破800人并击破疟鬼、穷鬼、妲己

直江兼续
武器名：斩魔翠仙剑
获得关卡：3章 雒城の战い
达成条件：击破800人并击破花永

ねね
武器名：丰乐仙小太刀
获得关卡：2章 兴势山阳动战
达成条件：击破1000人并击破李蒙

风魔小太郎
武器名：妖仙铁甲
获得关卡：6章 许昌谋略战
达成条件：5分钟内击破500人

前田利家
武器名：仙侠一文字
获得关卡：2章 定军山の战い
达成条件：击破500人并击破风魔小太郎

长宗我部元亲
武器名：仙乐三味仙
获得关卡：2章 徐州の战い
达成条件：击破500人并击破蚣蝮

战国3

ガラシャ
武器名：召仙环
获得关卡：6章 妲己搜索战
达成条件：击破500人并击破牛鬼和锈着等



柴田胜家
武器名：战仙震双斧
获得关卡：3章 街亭の战い
达成条件：击破800人并击破前田利家

加藤清正
武器名：仙虎枪刃
获得关卡：3章 潼关の战い
达成条件：击破500人并击破素戋呜

黑田官兵卫
武器名：仙龙碧球
获得关卡：8章 镜像获得战
达成条件：击破500人并击破贾诩

立花宗茂
武器名：仙鹿剑
获得关卡：6章 神镜脱出战
达成条件：击破立花誾千代

甲斐姬
武器名：仙龙云刃
获得关卡：1章 小田原城の战い・改变后
达成条件：击破800人并击破妲己

北条氏康
武器名：白龙仙杖
获得关卡：3章 长坂援护战
达成条件：击破1000人并击破稻叶一彻

竹中半兵卫
武器名：十二方八仙针
获得关卡：1章 洞口の战い
达成条件：击破500人并击破立花誾千代

毛利元就
武器名：凤仙爪
获得关卡：2章 九州迎击战
达成条件：击破岛津义弘

绫御前
武器名：翠仙云杖
获得关卡：3章 雒城の战い
达成条件：击破1000人

福岛正则
武器名：棘仙刚棍
获得关卡：2章 长谷堂の战い
达成条件：5分钟内击破浅井长政和风鬼

石川五右卫门
武器名：仙落破碎
获得关卡：3章 街亭防卫战
达成条件：击破1000人并击破夜刀神

宫本武藏
武器名：仙天双刃
获得关卡：3章 剑豪の挑战
达成条件：击破500人并击破哪吒

佐々木小次郎
武器名：仙怀刀
获得关卡：6章 兖州救援战
达成条件：击破宫本武藏



文 AQ 美编 anubis

雨	SCE	动作
PS3 rain		繁体中文版
2013年10月3日	本地1人	116港币
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

与你一起迷失在雨夜

本作是一款下载游戏，流程虽短，但对雨夜主题的氛围渲染非常出色，配合动听的旋律，让人很容易就投入到这种宁静却神秘的环境之中。而随着游戏的进展，玩家又会发现这个世界里到处都是紧张感。游戏一周目呈现的故事并不完整，要在二周目收集要素完成后才能了解前因后果，而本文将会介绍全八章的解谜难点和收集要素的地点以供参考，有兴趣的朋友不妨下载一试。

基本操作	
按键	功能
左摇杆	角色移动
方向键	选单操作
○	场景互动
×	跳跃/攀爬
□	奔跑
SELECT	显示Hint时进入提示
START	暂停/跳过动画



解谜要素

本作机关谜题并不复杂，而且失败后直接从最近的记录点重新开始，多次失败时画面右下角显示“Hint”，按SELECT可以查看提示。重来的情况实际上更多是因为动作要素和经验不足的影响，另外由于色调昏暗，在需要跳跃的地方经常会误判落脚点，尤其是部分需要助跑跳过的地方和远景时场景互相遮挡的位置。

解谜的要点在于理解场景，适当选择奔跑或行走，以及避雨隐身和雨中现形的转换。隐身时只能观察地上的水印和扬尘或者碰撞的物件以判断自己的位置。游戏中的敌人对声音敏感，同样会隐身，一旦相触就会失败，只能借助外力令其消失，或者逃跑躲避。在游戏后期还有角色间的互动，需要仔细观察场景中闪烁的机关物件。



流程要点

收集要素“记忆”（地图岔路的光球，在开始画面也会新增Collection项目）每章有3个，共24个，需要通关一次才会出现，因此初次流程建议只走提示路线直接通过。



CHAPTER 1
第一章

开场动画过后，向右走按×跳上墙壁旁的棚架，注意在棚架和门顶之间跳下会摔死。继续前行，响起主题曲《月光》，在有水池的场景左边的阶梯找到记忆1。

进入街角发现一扇打不开的铁门，走到桥头突然从门中冲出两头怪物，按□跑过桥，在尽头避雨。怪物离开后，返回桥上，看见桥下被怪物追赶的少女。从刚才冲破的铁门通过，下楼梯躲进墙边的雨篷，注意要等怪物背向少年时才进入雨中，怪物速度很快，一直冲的话必定被追上。前方需要一直跑到大雨篷中，途经的左边楼梯上有记忆2。

经过车子后，前面徘徊的怪物即便隐形也会发现少年，注意地上的脚印小心通过。然后在怪物挡路的场景右边积水处跳跃或奔跑，水声吸引怪物之后继续前进，跳上木堆迅速跑过木架，或助跑跳过。在水池空地绕到上方避雨，靠墙慢慢走过积水，趁怪物背过去的时候，爬上木箱翻到对面。

看到少女离开后，吸引前方的怪物再跑回来，穿过并撞毁木架，在巷子里吸引第二只继续撞向木架，然后爬上去，向后走，在左边隐藏阶梯下找到记忆3。返回上楼梯后第一章结束。





CHAPTER 2
第二章

追赶少女的怪物出现了，跟随镜头奔跑穿过尽头的洞口。逃脱后向左走发现记忆 4。向右走看到少女被怪物包围，爬上木箱向右走落到闪光的门前，如果继续往右离开的话少女会被杀死……于是还是打开门，等少女奇迹般地脱离险境。

关上门往右走，路过泥水后，无论雨中与否都会现形，所以在第二滩泥水上方贴墙通过，然后在右边尽头按○钻过，找到记忆 5。接着跳上沿途的木箱，钻过尽头的栅栏，开动留声机后迅速跑到地图右上方，从楼梯损毁处跳下，跑到尽头钻过木架脱离追赶，按○泡过水缸后进入教堂铁门。

教堂右边花丛后有记忆 6。进入教堂，少女反锁了右边木门，只好从左边门绕过去。爬上书架钻出窗外，往上走绕进教堂，在右边房间看到木门钥匙。这时怪物冲了进来，靠墙沿路返回闪光的钢琴处弹奏，发出响声后原地不动（否则怪物会冲上来），等待怪物从左边离开教堂。然后返回取出钥匙，从下方回去开门。进了房间从书架爬到墓园，少女已经走远。从右边围墙钻出，结束第二章。





CHAPTER 3
第三章

往左走到路的尽头，爬上左边的箱子翻到对面，遇见巨大的怪物，它们不仅没有攻击性，身躯下还能提供避雨的地方。在第二头怪物左边有记忆 7，被树叶遮挡比较隐蔽。爬上中间的货箱，利用怪物的荫庇逐步通过，进入雨中前注意确认附近犬型怪物的视线。然后翻过左边的墙，天桥上的少女再次跑远。穿过右边的铁丝网，躲开出现的人型怪物，从右边爬上脚手架，登上顶层进入厂房，怪物会从楼下破门而入。迅速穿过通道来到左边尽头，推开门前的箱子开门，径直跑到左侧避雨待机，注意不要跑跳惊动怪物，趁它背过去的时候移动箱子。爬到对面后经天桥进入工厂另一侧。

少女还在逃跑，在左边铁桥爬下梯子，跳到中间怪物的对面平台，这时少年才终于被少女看到了，不过怪物立马又出现，少女不得不离开。

从左边钻出，经过上方一排储物柜时打开最左边的，找到记忆 8。路过储物柜要打开柜顶完整的，以便隐身。利用储物柜躲避途中的怪物，来到左边闪光的控制杆，利用半空的铁板制造隐身的通路。在前方再次看到少女，但少年不在雨中，她以为是怪物追到，被吓跑了。

继续前进，爬上箱子，启动右侧控制杆，助跑跳上铁板当作平台，向右走落到地面，进入小仓库。依次跳到入口对面的箱子上，接着向右一直跳到顶，在平台的右端找到记忆 9。离开后在高台碰见少女，



赶在怪物之前拉出中间的推车，接着在前方躲进储物柜，直到怪物远去。跟随怪物和少女，一路助跑跳过铁桥，小心不要掉到桥下。追上怪物，跳上右边的铁架等待怪物下去，然后利用少女推下来的推车爬到左边，下楼梯翻过左边围墙离开工厂，第三章至此结束。





CHAPTER 4
第四章

翻过前方的杂物堆后再次被人型怪物发现，这时要马上往前逃跑，来到尽头有楼梯的场景。楼梯是无法爬上去的，但是有少女在旁边协助，她把木板放了下来，于是铁门左边的角落就可以避雨了。等怪物打烂铁门走远了再跟上去，趁着怪物被声音吸引，从左边车辆的梯子上去，绕道跳进铁门之内，最后爬出。

终于能与少女面对面了，比起言语的解释，少女似乎要用行动来说明缘由，不由分说地带起路来。注意在第一个路口不要急着转右，前方的车子那里可以发现记忆 10。



然后一路跟着她走，经过隧道的时候进入分岔路，里头有两个储物柜，右边的是钥匙，左边的是记忆 11。拿着钥匙继续跟上少女，打开铁门，在右边翻过围墙，捡起布偶，吸引怪物到右侧，等少女走远后将布偶放回左边，然后翻过右边围墙。

接下来是两人协作的部分（会有闪光提示），将推车往左挪，爬

上去之后一路来到有许多烂木车的地方，从楼梯旁边的空隙爬过去，移动闪光的木柜，让少女跳下。然后返回，合力推动木车，接着爬上平台，来到对面街道。穿过长楼梯，发现新的小怪物，它们会成群地扑来攻击目标。于是攀上左边的梯子绕道而行，走过石桥，把对面的怪物吸引过来，然后躲进小巷，等小怪物把它消灭之后继续前进。

翻过砖堆，又有一群小怪物，从铁栏杆左边的石头底座爬上去，等少女吸引它们的注意力后，回到栏杆前，从中间的铁门进去并关上铁门，拾起布偶，将它们引到左边再放下，然后把右边的推车拉过来，让少女跳下，爬过推车继续前进。

在铁门处，爬上右边的木台，让少女翻过栏杆得到钥匙开门。一路来到深蓝色车子的地方，协力爬上车子，之后会有怪物来冲撞，看



准时机跳到左边的屋檐。在最左边的屋檐处，有记忆 12，记得回收。然后从右边小巷的屋顶跳下，向深处走，触发剧情。少女的目的地原来是有亮光的远方，至此第四章完结。



CHAPTER 5
第五章



本章需要两人合力穿过湍急的河流。在第二个排污口处避雨，打开铁盖放出小怪物来消灭犬型怪物。在前方的留声机处，要先让少女爬上右边的箱子，制造避雨的空间，然后放出小怪物，启动留声机。绕到沙包外面，继续前进。这时人型怪物再次追上，跑到尽头爬进地下通道，从墙壁的洞出去，将前方的怪物吸引到铁门前，在它撞破铁门之前要爬上右边的木堆。进入撞破的铁门往下走，拿到记忆 13。少女出来后继续前行，协力爬上围墙，在怪物撞车前不要下来。然后在左边的栏杆下爬进去，这里注意要先把前面的铁门打开，再开启墙上的铁盖放出小怪物，然后迅速引诱小



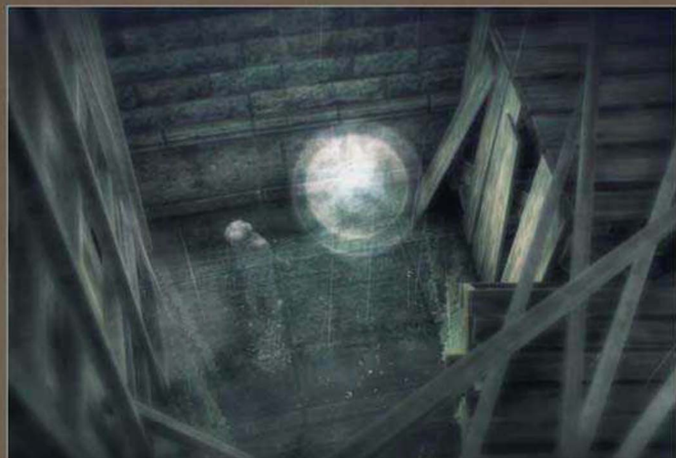
怪物前进。解决这个谜题后不要急着上楼梯，往右走到底就会发现记忆 14。

一路走到大桥上，从左边下梯子，绕过怪物。在铁路右边协力进入下水道，利用积水的声音和波纹躲过途中的怪物，经过铁板和铁桶时可以发现记忆 15。最后离开下水道，爬上长长的梯子，眼前便是开篇提到的马戏团。第五章到此告一段落。

CHAPTER 6
第六章

首先在马戏团外围的右方找到记忆 16，在街道左边尽头可以找到记忆 17。跟着少女走，等她爬上屋檐后返回并进入马戏团，在这里会遇到游戏中最复杂的谜题。首先要把左边的发声装置推出来，然后绕到上方的梯子爬上去，再把二层的梯子放下来，少女就能爬上来了。接着在二层启动摇杆，协助少女爬到左边丢下玩偶后，从梯子回到一层，迅速跑到围栏内启动发声装置并躲开，然后出来捡起玩偶，逆时针跑到围栏中心放下玩偶，铁笼就会罩住怪物。

走出马戏团，他们却发现大门紧锁，于是从左边协力爬上去。终于，少女发现了“自己”，却不忍唤醒她……这时怪物冲了进来，它代表的正是黑暗，再次把少年少女分隔。在屋内的浴室可以找到记忆 18。少年在一片凌乱的屋子里找到可以开启的门，猛然进入了奇幻的空间，也揭开了终章的帷幕。





CHAPTER 7
第七章

本章强调迷路的感觉，因此场景较为自由，很多地方可以跳跃，但也容易摔死。沿着镜头移动的方向走，直到左边出现铁笼的位置转左，然后在拱门处转左进入有藤蔓的地方，找到记忆 19。

经过囚禁 3 只怪物的铁笼之后，在前方有楼梯和栏杆的平台上找到记忆 20。经过大河不久后，在一处大拱桥底下，会有向下的小路，沿路便能发现记忆 21。

来到可以推动石头的地方，推下去之后还要一直拉动石头，让少女远离怪物。在下一块石头的地方则先拉再推，隔开怪物。跳过瀑布之后，要赶在怪物之前把石头推下去砸断石桥，然后在有顶棚避雨的地方隐身，在这里要小心站位，不要奔跑，怪物会在左下、右上、右下的位置轮流攻击。在适当的时候保持移动，从而躲开怪物。等少女把上方的石头推下来，且怪物背过去的时候，即可继续前进。在光芒中怪物无法行动，于是与少女一起用石块将其击倒，结束第七章。





CHAPTER 8
第八章

少年少女重回城镇，决定向着光芒进发。在出发前，下楼梯绕到初始位置的对面，找到记忆 22。而在石块砸中怪物，两人跑过桥转右后，先不上楼梯，可以在右边找到记忆 23。

途中要在桥下等怪物背对再通过，爬过石墙后，怪物掉到瀑布里。跳过木桥，协力翻墙，再次来到奇幻的空间，在这里同样要注意跳跃的时机。看到少女的屋子后，要跟上少女，利用路上的石块协助逃跑。少女在石块前停步时，返回并下楼梯，进入雨篷，这里要留意怪物的脚印和攻击。通过后协力推动石块继续向前，逃跑途中和少女一起躲进灯下甩开怪物。

在路的最后，他们发现了一扇门。怪物随着光芒倒下了，但少女想要彻底消灭它。在这里要扶起少女，拉开大门并把怪物拖出门外，最后把门关上。而在打开两扇门之后，不要去拖怪物，在门外一直靠左走就会拿到记忆 24。





奖杯列表

名称	获得条件
Rainbow's End	收集所有记忆
Twin Shadows	收集20段记忆
Lost in the Rain	收集10段记忆
The Two and the Town	追上女孩并与她一起行动
End of Chapter 1	完成第1章
End of Chapter 2	完成第2章
End of Chapter 3	完成第3章
End of Chapter 4	完成第4章
End of Chapter 5	完成第5章
End of Chapter 6	完成第6章
End of Chapter 7	完成第7章
End of Chapter 8	完成第8章



WILLEM DAFOE ELLEN PAGE

BEYOND

TWO SOULS™

《超凡 双生》是 Quantic Dream 小组继《暴雨》之后，在本世代的第二款游戏，经过三年的洗练，《超凡 双生》与它的前辈相比，有着更为精致的画面、更为自然的动作、更为刺激的剧情与更加丰富的游戏体验。在《超凡 双生》里可以一次性体验到好几种类型的游戏，有如同动作游戏般的格斗场景，有如同恐怖游戏般的研究所探险，有如同《模拟人生》般的家居生活……你能策马在荒野里奔腾，你能像 Snake 一样潜伏于敌营深处，祖迪与艾登这对奇异的搭档为玩家们献上的，是一种前所未有的电影式互动游戏体验。

超凡 双生	SCE		动作冒险
PS3	Beyond:Two Souls		繁体中文版
	2013年10月8日	本地1～2人	388港币
	无对应周边		对应玩家年龄：18岁以上

文 秋沙雨＆八重樱＆胜负师
美编 NINA

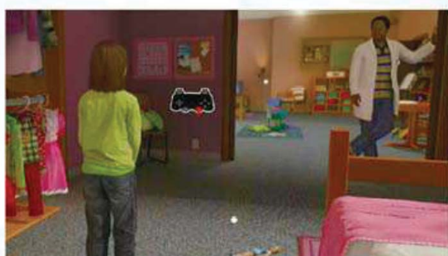
系统介绍



本作的系统与《暴雨》非常相似，没有复杂的战斗和升级等要素，基本只要根据提示按对按键就可以。流程中玩家需要轮流操纵女主角祖迪和她的灵体艾登，下面就分别为大家介绍他们的操作。

祖迪

按键	效果
左摇杆	移动
右摇杆	观察四周
	与环境互动（注1）
	战斗（注2）
△	切换至艾登





注1：在场景中移动时经常能看到白色光斑，这代表着祖迪可以与附近的场景进行简单的互动，只要将右摇杆向光斑所在方向推过去就可以实现互动。

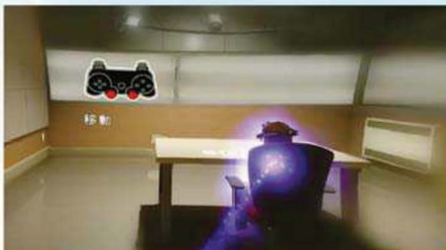




注2：当祖迪遭遇到战斗剧情时，每次敌人攻击或是祖迪出击时游戏画面都会呈现为慢镜头，此时玩家应注意观察祖迪的动作的前进方向，同步推动右摇杆。过多的操作失误有可能会影响到故事的发展。

艾登

按键	效果
左摇杆	移动（注3）
右摇杆	观察四周
左摇杆+右摇杆	使用能力（注4）
L1长按	锁定目标
L2	快速转身
R1	往上移动
R2	往下移动
△	切换至祖迪



注3：因为是灵体，所以艾登在移动时可以随便穿过墙壁、家具等物体。但艾登并不能无限远离祖迪，当画面变成黑白并且手柄剧烈振动时就代表已经达到了极限。



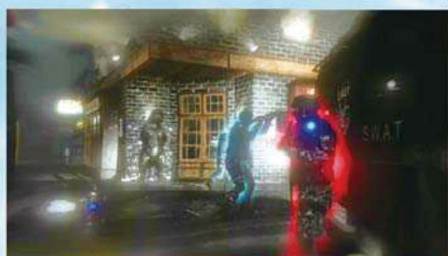
注4：艾登要想直接对现实中的人或物下手，首先人或物上必须有一个蓝色光斑。看到这个光斑后按住L1键又会出现两个紫色光斑，可分别是左摇杆和右摇杆来控制。艾登的能力可细分为以下几种：



①移动：向下推两个摇杆，松开后紫色光斑撞击蓝色光斑，从而令现实中的事物移动。



②附体：如果NPC发出橙色光芒时就代表此人可以被艾登附体。向左右相反方向推动摇杆使两个紫色光斑远离蓝色光斑，持续一段时间后就可附体成功。附体成功后有时还会出现按键提示来消灭周围的人。但要注意的是，假如中途停止或是附体角色被他人碰到，就会解除附体状态。



③窒息：如果NPC发出红色光芒，那么就将两个摇杆同时推向中间，持续一段时间后，NPC就会被掐晕或掐死。



④治疗：NPC发出绿色光芒时，将紫色光斑移动到伤口处，持续一段时间就可治愈。



⑤通灵：在需要通灵的场合时移动两个紫色光斑将他人的记忆引导到祖迪的头部。



⑥防御：只会在特定的几个剧情内出现，同样是移动紫色光斑尽可能靠近蓝色光斑，就会制造出防御罩来保护祖迪安全。

难度模式



为照顾到休闲类玩家，游戏提供了一种更为简单的操作，该难度下，控制祖迪时会有红色箭头提示玩家该做出怎样的动作，控制艾登时，场景内会出现数个橘黄色的光斑，便于艾登直接前往指定地点。但是如此一来，也不太容易找到隐藏在各个章节中的追加要素，玩家势必要做出取舍。难度可以在主菜单或是游戏进行中按暂停键来修改。

单人/双人模式

游戏支持本地双人联机，一人控制祖迪一人控制艾登，并且两人的难度是可以分开选择的。拥有iOS或安卓系统手机（或平板电脑）的玩家还可以下载到名为“BEYOND Touch”的APP应用程序，只要确保PS3与这些智能平台处于同一wifi环境下就可以使用智能平台来控制游戏，操作也会随之进行简化。

最速白金攻略

本攻略是以“玩家最快拿到白金”的角度出发制作的，各个章节可获得的奖杯已在文中有详细说明。因为涉及到多结局等情况，玩家需要打通一遍完整流程，另外一遍需要从中间章节开始一直打到结束。某些章节的奖杯条件有矛盾，不能同时取得，可以在最后选章节补完。一切顺利的话，白金所需时间大约在15至20小时，总体来说还是比较简单的。以下是比较详细的白金路线和注意点：

1. 一开始就请选择双人模式，从头到尾打通所有章节。虽说要使用双手柄，但是由于祖迪和艾登的操作是完全分开的，所以也不会出现手忙脚乱的情况，只要确保两个手柄都有电就行了。开始双人模式时可以解锁【铜杯：两个灵魂】，全程均以双人形式游戏，通关时解锁【金杯：一起直到永远】。

2. 一周目的目标有三个，第一是要完成20个追加要素的收集（其中一个收集要二周目时选关取得）；第二是取得较为麻烦的【银杯：无法驾驭】；第三是让所有结局相关的关键角色都生存。这一遍可以完成6个结局，但是最后的“黑太阳”章节要反复打三次。

3. 确认一周目所有目标达成后，开始二周目，这一次不再需要双手柄了，而且只要从“无家可归”章节开始即可，其中若有一些特殊要求型的奖杯在一周目时没有达成条件的，也可在这一遍完成。

4. 最后可能还有少量前期章节的抉择类奖杯没有取得，只要分别选章，一一完成，白金奖杯便到手了。

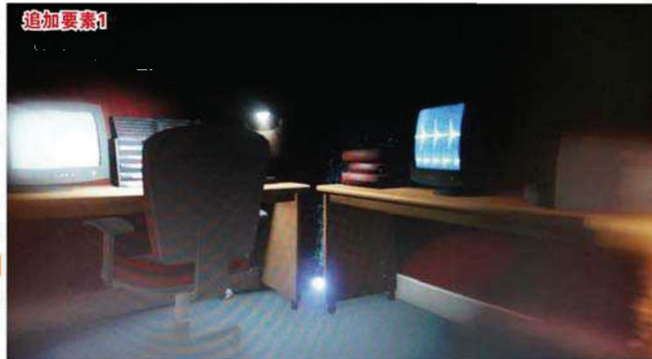
补充说明：本作奖杯弹出的时机比较特别，一共有两种情况。一种是在完成章节后，还有一种是在达成条件且到达自动存档点时，玩家手动退出游戏，回到主菜时。在章节中间，即便已经达成了奖杯条件，也不会马上弹出奖杯。

章节“实验”

一周目

一开始直接选择双人模式。开场影像结束之后就可以操作祖迪了，本章都有操作说明，使用右摇杆站起来之后可以在房间里四处逛逛，在柯尔的催促声之下从房间来到实验室，期间可以在走廊听听研究员们的谈话。进入实验室之后开始试验，按下△键切换到灵体艾登的视角，控制艾登时移动到隔壁研究员们所在房间，在前方角落找到【追加要素1】。

穿墙到隔壁房间查看凯瑟琳手中的卡片图案，再按一下△键回到祖迪的视角，使用左摇杆切换卡片，在正确的卡片上选择×键，三次之后进入下一个实验，可解锁【铜杯：有其他人在吗？】。接下来持续破坏对面房间中的物品，之后大肆破坏，把能破坏东西全都破坏掉，当凯瑟琳身上出现红光时就掐住她。整个过程祖迪会呼喊着让艾登停手，不用管，直到剧情发生。游戏中最麻烦的奖杯【无法驾驭】的第1个条件已达成。



选章节

完成二周目后，选该章节。艾登搞破坏时听到祖迪喊住手就切回祖迪视角，按下×键退出实验，这样可解锁【铜杯：服从】。

章节“大使馆”

一周目

对话剧情之后往右边走来到洗手间，注意，女厕所是左边那间。剧情之后按下△键操作艾登，此时艾登可以满场飞，行动距离很远。控制艾登前往会场入口的左侧，可以找到【追加要素2】。来到2楼保险柜所在的房间，在靠近桌子附近的地板上找到【追加要素3】。

追加要素2

追加要素3

在二楼门外有一个可以控制的守卫，控制他走到楼梯栏杆处令其坠楼身亡，本章会直接结束，【无法驾驭】的第2个条件达成。

选章节

完成二周目后，这一章要再打两次。第一次注意不要让艾登附身到任何人身上，直接来到二楼的警卫室，先操作一次屏幕，然后打翻警卫的杯子，或是把一旁的小电视机搞坏，吸引他的注意力，然后关闭办公室的监视摄像头。之后移动到谢赫的书房，在有操作提示的油画前确认保险柜的位置，再移动到书桌前打开抽屉，按下开关，打开锁之后就看到保险箱了。搞坏掌纹锁后打开文件，视角会转回到祖迪这边，跟着提示操作，然后走到大厅，章节结束时解锁【铜杯：手脚干净】。

再次进入本章节，在1楼找到一开始和雷恩交谈的目标人物谢赫，然后附身到他身上，控制他去2楼亲自开锁，拿出文件。注意过程中不要让他与其他人相碰。过关后取得【铜杯：占有欲强的间谍】。

章节“派对”

一周目

从车上下来，接过礼物。进门之后就是剧情，派对中有很多选择，比如是否喝酒、抽烟、跳舞，是否让艾登搞搞恶作剧，是否需要出来透透气。坐在沙发或椅子上，会有个金发男孩来搭讪，此时可以选择友好对待还是有所保留，或者干脆说谎，对话最后他会邀请祖迪跳舞，根据提示来进行舞步，故意踩男孩的脚也是一种选择。跳舞最后，还能选择是否与男孩亲吻。众人让祖迪表演超能力时也可选择是否表演。

剧情过后，祖迪被熊孩子们关了起来，使用艾登把门打开，此时可选择“复仇”或是“离去”。一周目选“复仇”，控制艾登打倒至少3个熊孩子，然后打开煤气灶，或打倒蜡烛把房子点燃，这样可以解锁【铜杯：复仇】，这同时也是【无法驾驭】的第3个条件。

选章节

除了从储藏间逃脱，整个章节都不使用艾登。爬出储藏室后直接选择“离去”，过关后解锁【铜杯：冷血】。

章节“初次会面”

一周目

一开始就是艾登视角，控制艾登穿过墙壁到外面的走廊上就可以看到【追加要素4】，距离刚刚好。随便操作一个物品之后就触发剧情，然后切换回祖迪视角，走进房间，聊天之后对方会让祖迪叫出艾登，这时切换到艾登视角随便操作一个物品继续剧情。

追加要素4

章节“欢迎来到CIA”

一周目

一开始是体能训练，然后是格斗训练、潜行训练。体能训练按照操作提示来进行，需要注意的是第二次体能训练在最后之前都是没有提示的，需要玩家根据慢镜头里祖迪的身体重心来控制摇杆或者根据上次训练的经验来控制，只要失误不是太多就能解锁【铜杯：完美士兵】。

格斗训练在进入慢动作尽头时顺着祖迪的动作方向推动右摇杆即可，被打到少于5次就能解锁【铜杯：格斗学徒】。

潜行训练时在箱子上方有个敌人可以用艾登来解决掉，附近走动的敌人可以利用艾登与祖迪的配合来解决，接触到红旗子就算是过关，期间完全没有被发现的话可解锁【铜杯：潜行学徒】，一被发现就直接退出游戏，在主菜单选择“继续”重打一次。

章节“逃亡”

一周目

操作艾登来进行恶作剧，从车头玩到车尾，广播响起时进入剧情。车停下后操作祖迪身边的东西叫醒她，从座位上站起后逃跑，进入慢镜头时顺着祖迪的动作方向来推右摇杆，最后操作艾登打破窗子跳上车顶，被警察碰到要进行格斗战，顺着方向来推右摇杆，最后操作艾登协助祖迪逃跑。此处有大量的战斗成分，



如果能在不被敌人抓到的情况下从火车上逃脱就能解锁【铜杯：来抓我啊】，如果玩家觉得战斗有难度的话不妨把操作调成简单。

来到树林里走一段之后往下逃跑，这时会有树枝挡路，由于灯光太暗很难看清楚祖迪的动作，这时候躲开树枝就要看树枝的位置，如果是在地面上的就往上推，如果是有很多分叉的树枝就往下推。过河之后跑一段路会被狗追上，打上一段时间之后自动切换到艾登视角来赶走狗。爬上岩石，追兵过来时长按按键不放，等他们离开后继续爬。

经过森林逃亡来到公路附近，在两名警察的身后有【追加要素5】。操作艾登附身到摩托车旁边的警察身上，让他胡乱开枪引开其他人。趁警察不注意骑上摩托车，按住R2键是发动引擎，跑上一段时间之后直升机会过来，这时候的视角有些诡异但是别忘了加速，来到桥边触发剧情，发动摩托之后操作艾登来进行防御。

如果在桥上顺利逃跑的话就能够进入城镇，这里全程操作艾登，通过控制物品或敌人来阻止敌人继续前进。先到右边控制司机摧毁武器店，往上走来到对面的教堂屋顶攻击两次教堂，然后到左边打掉加油站的油管，移动至右边操控距离加油站最近的敌人可以摧毁加油站，也可以控制另一个敌人用手榴弹炸毁加油站。帮祖迪打开门之后，直升飞机会飞近，此时附身到直升机驾驶员身上，摧毁直升机之后本章结束，并解锁【铜杯：艾登末世录】。

选章节

二周目完成后重打本章，我们需要让祖迪三次被捕，三次逃脱。

1. 在火车上不叫醒祖迪，祖迪就会被警察抓住，然后让艾登控制一个警察，顺利逃脱。

2. 在树林里逃亡时，被警犬追上后所有的QTE都不按，僵持到警察赶来会把祖迪抓住。在警车上勒晕一个警察，让艾登掀翻警车，同样可以抢下摩托。

3. 骑摩托车逃亡时，开到快到大桥的地方故意停下，然后被警察抓上车，再控制艾登引发车祸，第三次逃走。

完成上述3次逃脱就能解锁【铜杯：脱逃大师】。


追加要素5

章节"我想象中的朋友…"

一周目

可以来回操作艾登和祖迪，操作艾登至少搞三次恶作剧，比如控制收音机、电视、炉火、椅子，还可以捉弄妈妈、搞坏爸爸的电脑，控制祖迪走到冰箱处调查饼干，对话完之后还能上艾登偷出饼干来吃。总之只要完成任意三件恶作剧，就能解锁【铜杯：队友】。

过一段时间后要帮妈妈去车库（楼梯后面的门）拿油，拿得快拿得慢的剧情不太一样。妈妈允许祖迪出去玩的时候，就去玄关穿上衣服和鞋子，然后从厨房旁边的门出去。来到后院，往左走到矮树附近，控制艾登可以找到【追加要素6】。

从围墙边出去可以和小孩子们一起玩打雪仗，祖迪被熊孩子戏弄时，控制艾登掐熊孩子脖子，哪怕祖迪叫停手也不要停，这样做是为了完成【无法驾驭】的第4个条件。


追加要素6

章节"聚魂器"

一周目

进入大楼后操作艾登从右边破碎的玻璃门处进去，走到尽头，在壁橱里有【追加要素7】。直走来到电梯旁，按下按钮后操作艾登下降，弹开行李箱之后打开电梯进去。根据提示操作读取死者记忆，然后按下电梯的按钮。

下楼之后走到尽头，然后切换到艾登打开门，里面有两个死者的记忆可以看。请注意，本章共有6名死者的记忆可以看，平时没有敌人时可以切换到艾登的视角查看一下，有蓝色光晕而且不动的人就是可以读取记忆死者。读取全部6人记忆能解开【铜杯：通灵大师】。

走到下一个房间，操作艾登让柜子倒下然后打开上面的铁窗。一边前进一边读取沿路的死者的记忆，在前方的柜子后面有一个死者，玻璃门对面有一个死者，在玻璃门后面有一个消防员，读取记忆之后来到左边，操作艾登把灭火器弹到祖迪这边，使用灭火器灭火，来到另一边后触发剧情，紧接是一场紧张的格斗战。

战斗结束后从左边出去，读取尸体的记忆，往前走一段路之后进入战斗操作，躲过去之后来到一个结冰的走廊。控制艾登进入左侧的房间中，在桌子后面可以找到【追加要素8】。调查走廊尽头的门锁，然后到左边墙角的尸体处拿通行卡，这时候出现战斗，战斗如果失败，这一章会直接结束！关闭聚魂器的部分自然也就没了。不过由于战斗难度不大，这种情况一般不会发生。

来到门边之后操作艾登解决掉后面的敌人，进入下一个房间。调查完尸体后来到窗边调查装置，然后从左边的门冲出去，祖迪负责跑，当祖迪被敌人捉住时视点自动切换到艾登，艾登替祖迪消灭敌人，如此交替进行将全部灵体消灭，这和【银杯：灵体大师】有关，所以不要失误。在最后一段路会有几处需要跳起来的地方，请各位跑到这里时注意一下。成功破坏聚魂器后本章结束，可解锁【铜杯：关闭中枢】。


追加要素7


追加要素8

章节“无家可归”

一周目

这一章是相当关键的章节。一开始先往前走一段，打完电话之后继续走，摔倒之后切换到艾登的视角，弹三次流浪汉旁边的东西，就会发生剧情。祖迪身边的灵体可以驱逐，但也可以不管。

醒来之后与史坦对话，可以对营地进行各种调查，了解其他流浪汉的情况。万念俱灰的祖迪可以选择用刀自杀或者从桥上跳下去，但都会被阻止。在流浪汉居住的营地外，左侧的蓝色帆布盖住的箱子旁可以找到【追加要素 9】。跳桥的剧情过后，跟着史坦晚饭钱，目标是 5 美元。坐下之后对话后，选择和史坦分头行动。到街对面，在一个巷子口会遇到一个猥琐男会问祖迪要不要“赚些零花”，表示有兴趣的话可以随他进入巷子，之后男子意图不轨，当然是被艾登狠狠教训了一顿。在这个巷子的最深处，在一闪涂鸦的门前可以找到【追加要素 10】。

赚够晚餐钱的办法有两种，一种是利用艾登操作取款机偷钱，一种是在街对面借用另一个流浪汉的吉他弹唱卖艺，虽说都可以解锁【铜杯：赚钱糊口】，当然还是后一种更加高尚。史坦去买吃的时，被几个小流氓殴打，祖迪上前解围，这里是一场格斗战。回到营地，和大伙一起吃饭，再分别使用艾登，查看星期二的胎儿，并帮助吉米治疗解除病痛，最后来到史坦旁边，读取灵体的记忆，帮助所有人后可以解锁【铜杯：奇迹】。

醒来之后来到星期二旁边触发剧情，然后跟着史坦前往超市。切换到艾登视角进入超市，记住一定要解决掉天花板上的摄像头，然后才开门进入超市，这样可以解锁【铜杯：聪明的小偷】。

跟着史坦他们一起来到公寓的房间里，按照游戏中的提示帮星期二接生。再次醒来时发生了火灾，走到隔壁房间先叫醒史坦，然后使用艾登打开旁边的门救出沃尔特，上楼最近的房间找到吉米，使用艾登附身帮助他跳过来。打破窗子跳到旁边房间，找到星期二和佐伊母女，再使用艾登的防护罩跨过火海（这里不使用艾登的话，剧情会有些不同）。祖迪来到三楼窗边，使用艾登的能力跳下去。

剧情之后调查房间的东西读取记忆，走出房门，剧情之后从窗子里出去。


追加要素9


追加要素10

二周目

完成一周目所有目标后，从这一章开始重打，直至通关。而这一遍的目的是让 6 名关键角色全部死亡。当流程进展到着火剧情时，一楼的沃尔特不去救，二楼看到吉米时不控制他跳过来，直接去救星期二和婴儿。这样一来，沃尔特和吉米就都死亡了。

章节“第一个晚上”

一周目

控制艾登穿过镜子来到隔壁奈森所在的房间，【追加要素 11】就在柜子的旁边。之后拿起沙发上的睡衣，到浴室换好之后从行李箱里拿出娃娃和手电筒放到床上，上床睡觉。切换到艾登视角，拿起手电筒在天花板弄黑影，过一会之后灵体来袭，控制艾登到隔壁去叫醒柯尔，再返回房间逐一消灭灵体，成功的话可以解锁【铜杯：灵体学徒】。如果在本章与章节“聚魂器”里与灵体的战斗均取得胜利的话，可以解锁【银杯：灵体大师】。


追加要素11

章节“和其他女孩一样”

一周目

操作艾登四处破坏东西，等柯尔出声制止之后停下来，走到厨房附近发生对话，等对话结束之后到隔壁操控柯尔给自己开门。出门之后右拐，调查门，然后从柯尔身上拿下卡片调查开关。出门时会遇到警卫，什么都不做，故意让警卫发现就没法去酒吧，这样做是为了顺利获得【铜杯：和雷恩坠入情网】。

选章节

二周目完成后，重打本章。出门时遇到警卫只要选择“说话”就能顺利通过。走到车子旁调查车子，让柯尔打开车门发动引擎，然后祖迪躲在车后箱里，发动车子。从车子上下来之后打开车后箱，然后将柯尔带到右边的树林里。

走进酒吧之后，让艾登进入男厕所，地面上有【追加要素 12】，如果严格按照本攻略的顺序来打，这应该是补完阶段取得的最后一个收集要素，自然也就可以解锁【银杯：探寻者】。

在座位上坐下，之后与男人一起玩台球，需要顺着球杆推出的方向来推右摇杆。两三次之后触发剧情，切换到艾登视角，利用酒吧的东西来砸三个男人，等三个男人都跑到门边之后，附身到中间的男人身上，拿起枪射杀另外两个后自杀，过关后解锁【铜杯：永不分离】。


追加要素12

章节“孤独”

一周目

当父亲离开时，控制艾登跟上前去掐他的脖子，解锁【铜杯：不是我父亲】。这同时也是【无法驾驭】的第5个条件。

二周目

这一次要默默看着父母离开，以解锁【铜杯：抱歉】。

章节“纳瓦霍”

一周目

往前走一段路后在石头上休息，来到农场的大屋敲门，对话过后被保罗收留，之后和大家一起吃东西，并对话了解情况。走到客房，关上门四处调查之后睡觉。醒来之后操作艾登开门，调查客厅大门会发生剧情。

第二天祖迪要帮农场干活，按要求先去打水，然后倒在羊舍的水槽里。之后去谷仓，让艾登打下一包干草，然后由祖迪扛到羊舍，去树下吃午餐，与几个对话。之后调查羊的尸体，读取记忆。来到马棚前对话，多次接近马匹后让艾登附到马身上，把马带进马棚里，然后去谷仓旁边的浴室里洗澡。

到了晚上，从客厅走出去。剧情之后是一场逃跑战，要时刻注意别被东西砸到，被砸到的次数少于三次就能解锁【铜杯：不只是沙子】，最后使用艾登的力量将敌人赶走。

第二天骑着马和考利一起去放养，上马之后按R2键开始跑，抵达目的地可以自由行动时往考利对面的栅栏处移动，【追加要素13】在那棵歪脖树下。对话过后，祖迪骑马前往远处的大风车，操作艾登弹走风车上的稻草，然后走到石头边开门进去，调查挂饰之后出门，躲过马匹再骑马穿过前方的山洞隧道。之后沿着路一直走到白色废墟前下马，读取帽子和剑的记忆。再次上马沿路跑，找到一个V字形的枯树，用艾登调查地面，挖出来面具、遗骨和护身符之后读取记忆。

回到农场后，一定要先进屋治疗保罗，这样他才可以存活。然后去门边与老太太说话，出门调查木柴，将其搬到门前，再拿柴油点燃柴堆，用棍子画一个“大”字形的魔法阵，解锁【铜杯：巫师女孩】。切换到艾登视角调查旁边的护身符，恶灵出现后使用艾登攻击恶灵。

跟着考利来到墓地，先往左侧走到尽头，在支起的木架旁的石头上可找到【追加要素14】。埋葬老奶奶后，爬到上方的山洞调查墙上的壁画。与众人告别时，选择与考利亲吻，可以解锁【银杯：不甘寂寞】。骑上摩托车之后离开。

二周目

惟一不同的流程点就是保罗受伤后不去医治他，打败恶灵后，他会和老奶奶一起死去。


追加要素13


追加要素14

章节“诀别”

一周目

调查音乐盒读取记忆，取下装置走出门对话剧情。回房间后可以操作艾登大肆破坏，切换回祖迪之后拿起包收拾东西开门离开。

章节“晚餐”

一周目

在可以控制艾登的时候前往洗手间的角落，就可以找到【追加要素15】。准备约会时不要对房间进行任何整理，先去厨房看菜单，然后到客厅打电话点比萨外卖，之后就坐着看电视等雷恩来。中间会有一次门铃响，不用管，雷恩真来时就去开门，祖迪会自动换上随随便便的衣服，这样就能解锁【铜杯：随性女孩】了。

雷恩进来之后，控制艾登大肆破坏，搞砸二人的约会，雷恩主动提出要走了就说明成功了。这样就满足了【银杯：无法驾驭】最后一个条件，至此，这个麻烦奖杯也就搞定了。



追加要素15

二周目

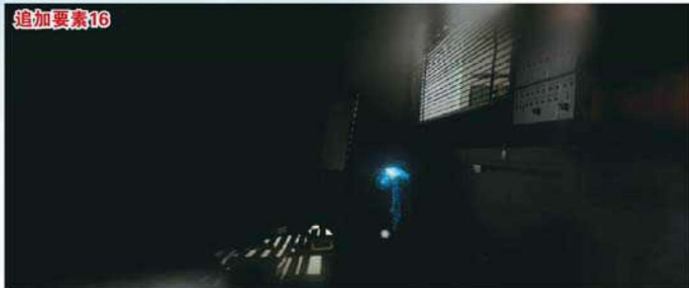
这一遍要取得【铜杯：完美情人】，需要做的事情有很多：收拾电视机下面的游戏卡带；收拾茶几上的垃圾并拿到垃圾桶；把餐桌旁的书放到电视机左边的书柜上；打开音响，选有浪漫情调的音乐；打开沙发旁边的灯；整理脏衣物放到洗衣篮里；期间艾登会搞两次破坏，需要祖迪去处理；期间门铃会响一次，去开门选择不出门，以免中了艾登的计；在厨房洗碗，选择食物时咖喱鸡或青椒肉丝都行，只要不选点比萨就行了；做完菜之后去餐桌旁的柜子拿餐具，然后拿起旁边的蜡烛与火柴点燃；然后去洗澡，换上优雅的衣服。做好这一切就完美了！（准备工作的顺利并不是固定的）

雷恩来了之后去厨房找开瓶器，不要让艾登捣乱，令晚餐顺利进行。最后选择“亲吻”可以解锁【铜杯：和雷恩坠入情网】。需要注意的是，如果在“和其他女孩一样”章节里去过酒吧，那就会有心理阴影，就算选择“亲吻”也无法进入下一步，自然也就无法解锁奖杯了。

章节“晚上的交谈”

一周目

本章开始后控制艾登前往柯尔身后的墙内，能看到【追加要素 16】。站起来去和奈森对话，然后到隔壁房间拿书，回来之后再对话即可。


追加要素16

章节“任务”

一周目

任务简报过后就要开始潜行了，潜行的方法并不是惟一的，这里只是推荐路线。先潜行到火堆旁的掩护，等敌人转身的时候从身后攻击，要注意一下的是二楼的敌人有一定几率会下来，等二楼的敌人上去之后在解决他。然后使用艾登到二楼解决敌人。从二楼下来之后，需要控制艾登探路，此时在一座建筑的房顶上可以找到【追加要素 17】，位置还比较明显。

一路潜行到有四个人站着的地方，按着操作匍匐前进，使用艾登到屋顶上解决放哨的敌人。潜行一段路之后可以看到有两个士兵在欺负当地人，使用艾登附身到其中一人身上解决掉两个敌人。潜行到饭店入口右边的墙，使用艾登解决掉一楼的敌人，之后上二楼调查火堆、毛毯、桌子上的地图和沾血的衣服。

前往教堂，解决掉一个敌人之后来到右边的爬梯爬上屋顶从后门偷袭敌人，向前走一段路之后先用艾登解决掉远处的敌人，然后从上面跳下来解决地上的敌人之后往左走。用艾登敲打油桶引开敌人，然后让祖迪解决掉敌人。潜行一段路之后使用艾登解决掉敌人就能把周围的人给吓跑。往前走等两个士兵走开到墙角之后潜行到教堂附近，调查地上的地图等物品，读取记忆。

得知下一个目的地后穿过教堂，到这里一次都没被发现的话就能解锁【铜杯：隐形大师】。穿过教堂触发事件，治疗少年。触发战斗后，使用艾登解决掉三个敌人，然后潜行到旁边的墙，让艾登附身到车旁边的敌人身上解决掉开机关枪的敌人，之后是格斗战。剧情之后一路跟着少年萨利姆走就行了，前行一段路之后需要艾登附身到卡车后面的敌人身上解决掉旁边的同伙与司机，坐上车之后一直匍匐着身子，过了检查点之后是一场追车格斗战。

剧情之后潜行一段路，用艾登解决掉敌人，然后躲到左边的房间，切换到艾登视角，找到目标人物贾马尔后先不要进行暗杀，控制艾登来到会议房间的楼上，在壁画旁有【追加要素 18】。之后附身到一个敌人身上，需要注意的是走路时不能碰到人，否则附身会被解除，在车边拿起武器，进屋子把开会的人全部打死，然后开门让祖迪进来。


追加要素17


追加要素18

剧情过后使用艾登帮祖迪挡住子弹，出门左走，然后右拐到一间房子里，用艾登给受伤的祖迪治疗，再弹下天花板的梯子，祖迪站起来再爬到楼上去便能触发剧情。

章节“老朋友”

一周目

纯粹的剧情对话。

章节“诺拉”

一周目

对话剧情之后走到精神病院接待处与接待员对话，用艾登附身调查电脑和按钮，进电梯。用艾登按下开关，然后打开警卫后面的变电箱，拔掉电线，然后再按一次开关。返回祖迪视角之后走过去，继续操作艾登，先到走廊接近医生，然后回来弹椅子，把医生引过来之后附身，打开门然后把自己撞晕。祖迪进来之后先拿旁边的钥匙卡，开门后先找到38号房间，让艾登进去取得【追加要素 19】。之后找到43号房，读取记忆之后取下母亲的项链后直接开门离开，确保母亲生还，之后触发被抓走的剧情。


追加要素19

二周目

取下母亲的项链后控制艾登夺去母亲的生命，令其解脱，然后开门离开。

章节“任务介绍”

一周目

醒来之后走出门紧接着是对话剧情。

章节“龙的藏身之处”

一周目

控制艾登进入前方左边门口挂着灯笼的屋子，然后众人一起移动过去。抵达避风的房屋后，在屋子门口控制艾登进入前方的一间废屋内，在废屋里面可以找到【追加要素 20】。进入避风屋后，与雷恩说话之后调查自己的包包，然后出门。前往左前方屋子移动，剧情过后回屋子，出门顺着路走，操控艾登在里面逛一圈（还能听到一些不标准的普通话），然后附身到士兵身上解决掉左边潜水艇边趴着的士兵和门卫，然后去门卫间开门，之后调查潜水艇，并驾驶潜水艇进入秘密基地。然后是拷问的剧情，只要选择“说话”就能解锁【铜杯：探员 894732】。

从潜水艇里出来之后让艾登附身到军官身上，可以解锁【铜杯：简直太容易】，走过红色的门之后触发剧情。接下来是操纵艾登的部分，先到右边的武器屋解决掉看管的敌人，再来到监视中心附身到一个敌人身上，碰一下开关之后就会被赶出房间，再次附身到这个敌人身上，进入武器屋拿上一把机关枪，解决掉监视中心的敌人，并且把抑制力场也给破坏了。

沿着紫线找到祖迪，治疗祖迪的伤口之后打开门，到隔壁房间治疗雷恩。来到旁边的审问室，使用艾登解决掉敌人之后拿起炸药，顺着红色的通道直走，去水池旁穿起防护服之后下水，顺着路一直走到装置旁，在所有装置上设置好炸弹之后往回走一段路，然后迅速奔跑逃脱。

回到水面上之后是一场格斗战，战斗结束后是一段逃跑剧情，要注意闪躲障碍，顺着路一直跑回潜水艇处即可。剧情之后打开舱门游上来，就算没游上来，也会被雷恩救起。


追加要素20

二周目

被敌人拷问时选择沉默，只要什么都不做，雷恩就会被敌人拷打失去一只眼睛，过关后解锁【铜杯：以眼还眼】。

章节“萦绕于心”

一周目

起床之后跟着幽灵走，来到奈森的办公室进行记忆读取即可。





章节“黑太阳”

一周目

出门之后找雷恩触发对话剧情，然后跟着柯尔去找奈森，剧情进行到装置前时无论怎么选择都会协助奈森与妻子交流。对话之后调查电梯触发剧情，由于无法救下祖迪，此时需要操控艾登去找雷恩与柯尔。控制周围的物体来给他们指引方向。在看守处被拦住，此时先控制电话，然后修改电脑数据，回去动一下两人身边的设施表示可以通过，然后将两人带到祖迪所在的房间。

跟着两人一起走，三人决定进入危险区域关闭黑太阳。接下来是潜行任务，这里的恶灵无法打倒，但是并不需要躲躲藏藏，被发现的话反而能更快到达终点。快跑到大门前时柯尔倒下了，此时一定要跑回去救柯尔，再给柯尔进行治疗，这样就能确保他存活。

剧情之后走到门后面前进，遇到奈森，两次都选择“动之以情”可以解锁【铜杯：说服道金斯】，而且不会出现他开枪打祖迪的剧情，这样一来雷恩也确定存活了，至此，全部6名关键角色都已生存，可解锁【金杯：拯救全部】。接下来要做三件事：

1. 前进一段路之后发生回避战时，故意让 QTE 操作失败，就可以进入死亡结局，同时还能解锁【银杯：完结】。

2. 重打“黑太阳”章节，关键角色全员生存，并在剧情的最后成功关闭黑太阳，解锁【铜杯：黑太阳殒落】。剧情之后出现结局选项，选择左边发光的一边会进入异世界，解锁【铜杯：选择来世】。

3. 再次重打“黑太阳”章节，关键角色全员生存，最后选择右边黑暗的一边会留在现实世界，取得奖杯【铜杯：选择生活】。选择留在现实世界的话在尾声处会出现四个选项，“一个人”、“佐依”、“杰”和“雷恩”，分别对应四个结局。玩家要做的是选过其中一个，欣赏完结局后，直接在主菜单上选择第一项“继续”，这样可以很快就行其他的选择，直到把四个选项都选过一次。

至此，一周目所有需要完成的工作就都搞定了。

二周目

目前为止，已经死亡的关键角色有祖迪的生母、牧场主还有两个流浪汉。到柯尔受伤的剧情处，直接进入大门不去救他，他就会死亡。之后遭遇奈森，和他对话时先选△再选□，被激怒的内森会开枪将祖迪打伤，此时可以控制艾登把奈森掐死，但我们需要做的是按兵不动，一段时间后雷恩就会跑过来堵枪眼，和奈森同归于尽。至此，所有6名关键角色已经全部死亡，可解锁【银杯：更好的世界】。在全员死亡的状态下分别选择留在现实和留在异世界，当然，玩家为此还需要再打一次“黑太阳”章节（全部加起来一共5次，也不能跳剧情，实在忧伤）。在看过这两个结局之后，就能解锁【金杯：所有结局】。



奖杯一览

全部奖杯的具体拿法已经在上文的流程攻略里写明了，但为了方便大家对照奖杯列表查看，下面还是会将各个奖杯的名称、取得条件一一列举出来。大家如果有遗漏的奖杯，可以对照本列表查漏补缺。

BEYOND:TWO SOULS大师
取得条件：收集全部奖杯

有其他人在吗?
取得章节：实验
取得条件：第一次控制艾登

服从
取得章节：实验
取得条件：自发地终止实验

在章节“实验”中，控制艾登在对面房间搞破坏，当听到研究员大喊让祖迪住手时就切换至祖迪，过一会儿就会出现“停止”的QTE，准确按上就可解开此杯。

队友
取得章节：想象中的朋友
取得条件：和祖迪及艾登做三件恶作剧。

在章节“想象中的朋友”中，当祖迪可以自由行动后，控制艾登分别将椅子摆放到桌子上、偷一块饼干（需要首先向妈妈索要饼干）、将妈妈身边的收音机打开、到二楼控制艾登对爸爸的电脑捣蛋。

灵体学徒
取得章节：第一个晚上
取得条件：使用艾登战胜灵体。

在章节“第一个晚上”中，控制艾登消灭所有企图攻击祖迪的灵体，成功后即可解锁奖杯。

抱歉
取得章节：孤独
取得条件：原谅祖迪的父亲。

在章节“孤独”中，任由父母离去。

不是我父亲
取得章节：孤独
取得条件：使用艾登让菲利浦窒息。

在章节“孤独”中，当父母离去时控制艾登跟上前去掐爸爸的脖子。

复仇
取得章节：聚会
取得条件：使用艾登教训三个或以上青少年，或是让房子失火。

在章节“聚会”中，熊孩子们会把祖迪关入储物室。让艾登帮助祖迪逃出后会出现“复仇”还是“离去”的选项，选择“复仇”，之后让艾登进入房间中教训熊孩子，打倒至少3个熊孩子，然后打开煤气灶，或打倒蜡烛把房子点燃，就可以解锁。

冷血
取得章节：聚会
取得条件：不用艾登惊吓青少年们。

同上述，出现“复仇”还是“离去”的选项时，选择“离去”。

永不分离
取得章节：像其他女孩一样
取得条件：从侵犯者手中保护祖迪。

在章节“像其他女孩一样”中，顺利来到酒吧后不久就会出现猥琐男亵渎祖迪的剧情，让艾登消灭他们。



关闭中枢
取得章节：聚魂器
取得条件：成功关闭聚魂器中枢。

正常走完本章流程部分并在最后破坏聚魂器即可。

通灵大师
取得章节：聚魂器
取得条件：在章节“聚魂器”中与所有死者通灵，平时走动时记得尽量切换到艾登视角来寻找能够通灵的死者。

完美士兵
取得章节：欢迎来到CIA
取得条件：完成大部分体能训练。

格斗学徒
取得章节：欢迎来到CIA
取得条件：在被打到少于5次下完成所有格斗。

潜行学徒
取得章节：欢迎来到CIA
取得条件：在没有被发现的情况下完成所有潜行训练。

手脚干净
取得章节：大使馆
取得条件：只使用艾登关闭监视器萤幕及完成任务。

在章节“大使馆”中，控制艾登来到2楼的监控室，先操作一次屏幕，然后打翻警卫的杯子，或是把一旁的小电视机搞坏，吸引他的注意力，然后关闭办公室的监视摄像头，再让艾登完成偷取情报的任务。

占有欲强的间谍
取得章节：大使馆
取得条件：只使用谢赫就完成任务

在章节“大使馆”中，开始任务后让艾登直接附体到谢赫（一开始和雷恩交谈的眼镜男）身上，控制他取得情报。

完美情人
取得章节：晚餐
取得条件：煮菜、打扫公寓房间、淋浴、穿着优雅的洋装并放点音乐。

随性女孩
取得章节：晚餐
取得条件：订披萨、看电视、穿着简便。



和雷恩坠入情网
取得章节：晚餐
取得条件：和雷恩发生亲密关系。

在章节“晚餐”中完成。要做这个杯，首先需要在章节“像其他女孩一样”中去不成酒吧（艾登控制柯尔开车经过研究所门口时故意拖延时间让警卫前来盘问）。然后在晚餐约会时，达成“完美情人”的条件并且艾登也不要出来捣乱，一段查户口般的交谈后就可以进入喜闻乐见的浪漫时光了。

隐形大师
取得章节：任务
取得条件：在不被发现的情况下到达大教堂。

来抓我啊
取得章节：逃亡
取得条件：不被拘捕的情况下从列车脱逃。

建议做这个奖杯时将操作调成“简单”。

艾登末世录
取得章节：逃亡
取得条件：摧毁加油站、教堂、枪枝专卖店和直升机。

在章节“逃亡”中，控制艾登分别完成以下动作：

1.攻击加油站的油箱，待油流出来后附身到旁边的士兵身上，对着汽油开枪。
2.在武器店附近，控制车上的士兵，让他开车撞向武器店。
3.向上飞来到教堂的钟塔处，连续两次破坏钟塔。
4.待祖迪逃进室内后，让艾登干掉直升飞机的驾驶员。



脱逃大师

取得章节：逃亡

取得条件：被拘捕三次每次都顺利脱逃。

在章节“逃亡”中，祖迪有三次被捕的可能，分别是：

1. 在火车上时不让艾登叫醒祖迪，祖迪就会被警察抓住，然后在艾登的帮助下逃走。

2. 在树林里逃亡时，被警犬追上后啥都不做僵持到警察赶来。

3. 骑摩托车逃亡时，故意将车停在路上，然后被警察抓上车，再控制艾登逃走。



赚钱糊口

取得章节：无家可归

取得条件：赚到足够的钱能在晚餐时吃巧克力。

在章节“无家可归”中，和史坦外出乞讨。与史坦分开后在马路对面能看到一位带吉他的乞讨者，向他借吉他然后弹一天歌，或者直接到取款机前让艾登取钱。



聪明的小偷

取得章节：无家可归

取得条件：让超市的警铃失效。

在章节“无家可归”中，和史坦去超市偷婴儿用品时，开门后记得破坏掉监视器。



奇迹

取得章节：无家可归

取得条件：检查星期二的婴儿、治疗吉米和帮史坦通灵。

在章节“无家可归”中，和4位乞丐坐在一起吃饭时，分别向星期二、吉米和史坦展现自己的能力，需要注意的是史坦必须放在最后，对史坦使用通灵能力之后这一部分会强制结束。



巫师女孩

取得章节：纳瓦霍

取得条件：完成整个仪式，找柴火、柴油点火，然后在地上画“大”字形的魔法阵。



不只是沙子

取得章节：纳瓦霍

取得条件：从暴风沙中脱逃并被打到少于3次。

建议做这个奖杯时将操作调成“简单”。





以眼还眼

取得章节：龙的藏身之所

取得条件：在被拷问的过程中不发一语。

在章节“龙的藏身之所”中，任凭敌人如何拷问雷恩也一言不发。



探员 894732

取得章节：龙的藏身之所

取得条件：在被拷问时将实情全盘供出。

在章节“龙的藏身之所”中，在雷恩受刑前招供。



简直太容易

取得章节：龙的藏身之所

取得条件：从潜水艇里出来之后让艾登附身到军官身上，和他一起前往抑制力场。



选择来生

取得章节：黑太阳

取得条件：进入异世界。



选择生活

取得章节：黑太阳

取得条件：选择留在现世。



说服道金斯

取得章节：黑太阳

取得条件：帮道金斯看到事实。

在章节“黑太阳”中，说服道金斯放弃计划，选择两次“动之以情”即可。



黑太阳陨落

取得章节：黑太阳

取得条件：关闭黑太阳。



两个灵魂

取得章节：—

取得条件：用双人模式游玩游戏。

接入第2个手柄后就能开启这个奖杯。



完结

取得章节：黑太阳

取得条件：一个可能的事实已被揭露。

最快的方法就是在章节“黑太阳”里QTE失败即可开启一个奖杯。



无法驾驭

取得章节：晚餐

取得条件：使用艾登时把握机会使坏。

这个奖杯需要从章节“实验”一直做到章节“晚餐”，具体操作见上文攻略部分。



不甘寂寞

取得章节：纳瓦霍

取得条件：至少有过一段罗曼史。

章节“纳瓦霍”的最后选择接吻。



灵体大师

取得章节：第一个晚上

取得条件：赢得对抗灵体的每场战斗。

在章节“聚魂器”和章节“第一个晚上”里打败所有来袭的灵体。



更好的世界

取得章节：黑太阳

取得条件：让所有角色死亡并选择追随他们去异世界。

这些角色分别是：

章节“无家可归”中的沃特和吉米，当房子着火时不去救他们。

章节“纳瓦霍”中的保罗，当他受伤被抬回房间时，不去房间为他疗伤。

章节“老朋友”中的诺拉，准备离去时可以让艾登将其杀死。

章节“黑太阳”中的柯尔和雷恩，柯尔受伤后直接不要管他离开；之后遭遇内森，和他对话时先选△再选□，内森会开枪将祖迪打伤，让艾登按兵不动，一段时间后雷恩就会跑来帮忙，然后壮烈牺牲。



探索者

取得章节：龙的藏身之处

取得条件：找到所有追加要素。

详情可以查看上文的图注位置。



一起直到永远

取得章节：—

取得条件：用双人模式完成游戏。



所有结局

取得章节：—

取得条件：看过所有结局。

1. 救活所有人，但在章节“黑太阳”的最后故意让QTE失败。

2. 救活所有人，在章节“黑太阳”的最后选择异世界。

3. 救活所有人，在章节“黑太阳”的最后选择现世，再选和佐伊一起生活。

4. 救活所有人，在章节“黑太阳”的最后选择现世，再选和杰一起生活（重玩章节“尾声”）。

5. 救活所有人，在章节“黑太阳”的最后选择现世，再选和雷恩一起生活（重玩章节“尾声”）。

6. 救活所有人，在章节“黑太阳”的最后选择现世，再选独自生活（重玩章节“尾声”）。

7. 杀死所有人，选择异世界。（从章节“无家可归”开始重玩，直到通关）。

8. 杀死所有人，选择现世独自生活。（重玩章节“黑太阳”）。



拯救全部

取得章节：黑太阳

取得条件：拯救有机会救到的每个角色。

和奖杯“更好的世界”达成条件正好相反。



《苍翼默示录》系列”最新作登陆PS3平台。本作对比系列以往作品加快了攻防节奏，使得对战更加高速化，爽快感也随之提升，各种新系统也令人应接不暇。大量新角色的加入也给爱好者们带来了惊喜。本文将从基础系统一直讲解到角色战术，希望能让新加入的玩家们找到适合自己的角色，投入快乐的竞技世界。

文 白菜　美编 心の永恒

苍翼默示录 刻之幻影	Arc System Works	格斗
PS3 ブレイブルー クロノファンタズマ		日版
2013年10月24日	本地1～2人，在线2人	7140日元
无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

基本系统

键位说明



方向指令：为了方便阅读，本攻略中对方向指令的描述采用国际通用的“小键盘指令”。身边有电脑键盘的玩家可以观看键盘上右侧的小键盘，数字的排列方式即代表方向指令。例如右方向以数字6表示，下方向以数字2表示，左上方向以数字7表示。

按键指令：游戏中有A、B、C、D共4个按键，分别代表轻、中、重攻击与特殊操作。对应键位可以在设定模式中进行变更。轻、中、重攻击大都归类为普通技，其中需要输入特定方向的部分招式称为特殊技，而需要连续输入方向指令发动的招式则称为必杀技。

画面解说

1. 使用角色。左侧为1P正在使用的角色，右侧为2P正在使用的角色。

2. 体力槽。受到攻击会降低，残量为0时视为失败。

3. 盾防槽。盾防御会消耗这里的残量。耗尽后除无法使用盾防御外，防御力也会下降。

4.OD标识。点亮时表示当前可以使用OD和Burst系统。使用后OD能量会随着时间经过与受创而填充。

5.OD槽。发动后随时间经过，长度逐渐缩短，全部消失后



OD状态解除。

6. 连击数/伤害。表示当前连技的攻击次数与造成伤害。红色为确定连，蓝色表示中途可以受身。

7. 系统消息。表示当前攻击造成的各种状态，以消息的形式出现在屏幕上。

8. 能量槽。使用破防技、超必杀技、一击必杀技、急速取消等行动时将会消耗这里的能量。

术语注解

J=Jump（跳跃中，如JC的意思就是跳跃中C）

HJ=High Jump（高跳）

jc=Jump Cancel(跳跃取消。术语小写是为了与"跳跃中C"的"JC"做出区别）

JDASH=Jump DASH（跳跃冲刺）

360=方向键/摇杆转一圈（**720**为两圈，**1080**为3圈）

HG=Heat Gauge（能量槽）

RC=Rapid Cancel（急速取消）

CH=Counter Hit（破招）

FC=Fatal Counter(特殊破招）

CA=Counter Assault（防御反击）

CT=Clash Trigger（破防技）

OD=Over Drive（强化状态）

COD=Cancel Over Drive(取消强化状态）

BB=Break Burst（障壁解放）

DD=Distortion Drive（超必杀技）

AH=Astral Heat（一击必杀）

GP=Guard Point（防御性能）

特殊操作



高跳：简称HJ。快速顺序输入1/2/3→7/8/9的指令，即可让角色使出高跳，特征为跳动中带有残影。高跳的高度与位移距离均强于普通跳跃，而最大的优点在于用高跳越过对手头顶时，角色的朝向会自动变更。以高跳派生的2段跳同样视为高跳。

连锁取消：当普通技击中对手后（无需命中），按照一定的顺序出招，就可以无视普通技后的收招硬直，直接取消出另一个普通技。每个角色都设定有各自独特的连锁路线，其中也有部分必须要求命中才能连锁的路线。

投技：同时按下BC，可以无视对手的防御造成伤害。输入BC的同时输入4/6方向，可以控制投技的方向。

拆投：被投技抓住的瞬间之前或之后同时按下BC，可以使对手的投技无效化。拆投后对手被推开一定距离。

破防技：简称CT，本作新加入的系统。同时按下AB，消耗25%的HG槽可使用。可以直接破坏对手的防御，让对手进入破防状态。但是对盾防御不起作用。CT归类于必杀技一类，因此可以取消普通技和特殊技。

空中受身：空中被吹飞时按住D以外的攻击键。在空中受创，进入可以受身的时间后，保持无敌状态恢复体势。受身过程中无法行动，但可以发动Burst。空中受身可配合4/6使用，角色会向输入的方向进行移动。受身前如果没有使用过二段跳或跳跃冲刺，则可在受身后使用。

踉跄回复：踉跄状态中按住D键以外的键不放，即可最速恢复为正常状态。在恢复正常状态的瞬间遭受攻击，系统会自动帮助玩家防御（仅限上中段攻击，要防御下段攻击，需要玩家在恢复时提前按住1/2/3方向）。如果踉跄状态中不进行回复操作，角色将始终处于无防备状态，一定时间后自动倒地。

急速取消：简称RC。攻击命中瞬间同时输入ABC，消耗50%的能量槽后，强制取消招式的硬直，可以立即进行下一步行动。但要注意也有一部分无法取消的招式。

直防：直防是直前防御的简称。在对手攻击即将命中的瞬间进行防御的话，防御硬直会比普通防御时减少，并且可以大幅增加能量槽。主要用于防御特定招式后的插动，以及锁定特定的招式回收能量槽。

盾防御：消耗盾防槽进行的强力防御。输入4 or 1时同时按住AB。除了防御破防技，以及防止被必杀技磨血外，更重要的用途是对空中防御不能技进行防御，以及推开与对手的距离。缺点是防御硬直比普通防御要长1帧。

防御反击：简称CA。消耗50%的能量槽，防御硬直中同时按下6+AB，在防御硬直中作出无敌的反击动作。反击动作因人而异，有的角色判定大容易命中，有的角色恰好相反。CA的伤害为0，通常情况下也不可追击。特定情况下（例如RC取消CA的硬直）可以在CA后进行追击，但由CA起始的连段修正大，而且即使打出对手残余体力以上的伤害，也无法KO对手。

强化状态：简称OD，本作新加入的系统。当OD标识亮起，且角色未处于防御、受创硬直中时，同时按下ABCD即可发动。发动后角色将获得各种各样的恩惠，后文将有详细解说。



障壁解放：缩写为BB，俗称Burst。角色处于防御、受创硬直中时，同时按下ABCD，可以进入无敌状态，且周身释放出吹飞对手的金色冲击波。可以用来中断对手的连段。

原地起身：倒地中同时按下2+D以外的攻击键。虽然没有无敌时间，但优点在于可以极早行动，以及没有起身动作。动作的后半部分可以用必杀技进行取消。

前滚起身：倒地中同时按下3/6+D以外的攻击键。一边向前方移动一边起身。动作消耗的时间与后滚起身相同，但无敌时间较短。动作的后半部分无法行动，但可以防御对手的攻击。

后滚起身：倒地中同时按下1/4+D以外的攻击键。一边向后方移动一边起身。动作消耗的时间与前滚起身相同，但无敌时间较长。

紧急受身：倒地中同时按下8+D以外的攻击键。整个动作过程中完全无敌，是最为安全的起身方式。但是起身动作消耗时间长，很容易被对手压制。

超必杀技：简称DD。通常为消耗50%的HG槽发动（也有例外的情况），大都是演出大迫力、伤害高且拥有无敌时间的华丽必杀技。超必杀技的最大优点是拥有可观的最低伤害保证，以及命中对手后对手不可使用Burst来脱困或减轻伤害。

一击必杀：简称AH。发动条件为该小局胜利就赢得对局，能量槽100%，且对手体力在35%以下（体力槽由细转粗的地方）。命中后对手立即死亡。本作中大部分的AH都可以带入连段中，且不需消耗OD标识，因此实用性比以往大大提升。



基础知识

体力设定

本作中每个角色的体力最大值都不尽相同，这些设定多多少少都与角色的战斗风格有一定关系。最低，大多时间都是被对手压制，因此设计得耐打了一些。现在来了解一下所有角色的体力值吧。



例如RAGNA的10000体力虽然看起来偏少，但是其D系特殊攻击都能够吸血，因此实战中的血量一般都大于10000（除非你一下都碰不到对手）。TAGER体力高达13000，但是机动性方面乃全角色

角色	体力	角色	体力
RAGNA	10000	MAKOTO	11000
JIN	11500	VALKENHAYN	10500
NOEL	11000	PLATINUM	10500
RACHEL	11000	RELIUS	11000
TAOKAKA	9500	AMANE	10000
TAGER	13000	BULLET	11000
LITCHI	11000	AZRAEL	12000
ARAKUNE	10500	ν=13=	10000
BANG	11500	μ=12=	10000
CARL	9500	IZAYOI	11000
HAKUMEN	12000	KAGURA	11500
TSUBAKI	11000	TERUMI	10500
HAZAMA	11000	KOKONOE	10500

取消系统



成就是连锁取消→必杀技取消。而可以用必杀技取消的时机，同样可以使用CT或超必杀技，应该根据情况来选择使用。另外也有部分普通技要求"命中"对手的情况下才能用必杀技取消。

取消系统大致可以分为4种，分别是连锁取消、必杀技取消、跳跃取消与急速取消。以下对其进行详细介绍。

连锁取消：当普通技击中对手后（部分技需要命中），按照一定的顺序出招，就可以无视普通技后的收招硬直，直接取消出另一个普通技。每个角色都设定有各自独特的连锁路线，一次连锁中每个普通技可以使用的次数也受到限制。例如RAGNA的连锁路线有"2C→5C"和"5C→2C"，但是"2C→5C→2C"的路线却不成立，这是因为在一次连锁中2C被限制为只能使用一次。摸清每个角色的连锁路线，特别是对于中下段的连锁，是打破对手防御的关键。

必杀技取消：普通技与特殊技的硬直都可以通过必杀技来强制取消。每个角色的连段基本构

跳跃取消：与必杀技取消一样，在部分通常技之后输入跳跃指令，就可以起跳取消硬直（例外的情况也与必杀技取消类似）。跳跃取消大致分为两种用法，一种是用浮空技命中对手后，跳起来进入空中连段部分，使用跳跃取消来追加空中攻击的伤害；另一种是在地面连锁取消的途中使用，让角色进行空中攻击后落地，再次重置地面连锁取消，达到持续压制对手的目的。

急速取消：后文中均简称RC。RC可以强制中断当前招式的收招硬直，做出与连锁取消完全不同的连段，适合在连段伤害补正较小的前半部分提升伤害。当然强制取消收招硬直，也可以用来消除自己角色的破绽，让对手无法进行防御后的确定反击等，用途多种多样，是非常灵活的取消方式。

投技系统



本作中从投技发生起算，到对手输入拆投的有效时间只有15帧（0.25秒），因此在看到投技后再进行拆投是非常困难的。而即使拆投成功，被拆投的一方也几乎没有任何风险，因此投技作为一种破防手段是非常有效的。

投技的发生情况分为两种。一种是对通常状态下的对手使用投技，画面上会出现绿色的"!"，接受拆投指令的时间只有15帧，非常难以拆解；另一种是对处于防御硬直和受创硬直中的对手使用投技，画面上会出现紫色的"!!"，接受拆投指令的时间延长到29帧（约0.5秒），只要不是太过出其不意，一般都能拆解掉。另外指令投对通常状态下的对手使用是无法拆解的，但对处于防御硬直和受创硬直中的对手使用的话，同样会出现紫色的"!!"，对手也能进行拆解。

拆投失误：游戏中也存在拆投失误的情况。这种失误并不是指在规定拆投时间内没来得及输入拆投指令的失误，而是指即使输入了拆投指令，系统也不接受的情况。

在本作的系统设定中，当玩家输入拆投指令后的一定时间内（大概1秒），即使再次输入拆投指令，系统也不会接受。而在这段时间中，如果对手对自己使用投技，那么画面上出现的感叹号上就会带上一个"×"的符号，代表此时已经无法拆投。因此在防御中一直连打拆投指令的做法是不起作用的。

投技破招：当角色使用部分特定招式时，在出招瞬间或收招硬直中，角色自身将一直处于被破招状态（意即只要受到攻击必然被破招），此时如果以投技进行反击，那么这个投技也会带上"×"的符号，代表无法拆解。由于投技中对手无法使用Burst脱困，因此以投技破招做确定反击，可以对对手造成一定值的确定伤害。如果在投技后接续超必杀技，确定伤害还能进一步扩大。

防御系统



本作有普通防御、盾防御、直防和盾直防四种防御方式。由于新加入了强制破防的CT技，因此对于防御方式的选择和使用精度要更高于以往的作品。先来看看四种防御方式的性能区别。

防御方式	性质效果			
	普通防御	盾防御	直防	盾直防
消耗盾防槽	无	有	无	有
磨血伤害	有	无	有	无
防御硬直	–	+1F	地面-3F/空中-6F	地面-2F/空中-5F
推开距离	–	增加	减少	盾防御推开距离的1.05倍
防御空中不可防御技	不可	可	不可	可
防止崩防	不可	可	不可	可
HG槽变动	–	–	大幅增加	大幅增加

使用时机

普通防御：最为基本的防御方式，防御硬直适中。主要靠这种防御方式来观察对手的攻击习性，制定对策。

盾防御：以增加防御硬直为代价，拉开与对手的距离。适合于紧急时刻的防御、空中的防御、对崩防属性技的防御，以及想要与对手拉开距离的时候。

直防：以缩短与对手的距离为代价，减少防御硬直并大幅提

升 HG 槽。适用于对明显的招式赚取 HG 槽，以及在直防特定的招式后插动，打断对手的连携。

盾直防：最大优点在于防御后推开对手的距离比盾防御更远，容易使对手一些短距离的招式挥空，给己方制造反击的机会。适用于对近距离强力连携型角色使用，一边推开对手一边回收 HG 槽。

受创状态

地面受创：角色位于地面时受到不诱发特殊状态的攻击，只要没有被打飞起来，就归类为地面受创。地面受创大致上分为站立受创和蹲姿受创，两者都是在受创硬直结束后，立刻恢复为通常状态。不过在遭到相同的招式攻击时，蹲姿受创比站立受创所计算的受创硬直时间要多 2 帧，因此部分连段是限定蹲姿受创才能成立的。不过因为防御对手地面攻击时，蹲防的安全性远高于站防，因此大家都比较倾向于优先蹲防，被打成蹲姿受创的时机也并不少见。



空中受创：当玩家处于空中，受创后同样会计算受创硬直，不过在这之后还要计算受身不能的时间。当受身不能时间结束后，系统才会接受玩家的指令，以完成空中受身。空中受身的发动过程持续 15 帧（约 0.25 秒），全程处于无敌状态。空中受身可配合 4/6 使用，角色会向输入的方向进行移动。受身前如果没有使用过二段跳或跳跃冲刺，则可在受身后使用。如果玩家不输入受身指令，则角色会直接倒地。



反弹 / 贴墙：反弹主要分为 3 种，分别是地面反弹（被叩到地上后又再次弹起来）、边界反弹（被吹飞到当前屏幕的边界后反弹回来）以及版边反弹（被吹飞到当前场景的版边后反弹回来）。反弹类受创会额外增加对手的受身不能时间，因此非常便于追加连段。其中要注意边界反弹和版边反弹虽然看起来很像，



但触发的招式完全不一样，不要搞混了。

另外还有一种类似于版边反弹的受创方式，称为贴墙。这种受创方式同样是要将对手打到版边的墙上才能触发，不同的是对手不会反弹回来，而是会沿着版边的墙上滑落下去。从这里就可以稳定地代入版边连段，因此一定要记好能够触发版边贴墙的招式与版边反弹招式的区别。

踉跄 / 旋转受创：进入踉跄状态的角色会僵硬在原地，片刻之后自动倒地。如果在踉跄状态中按住 D 键以外的键不放，即可最速恢复为正常状态。在恢复正常状态的瞬间遭受攻击，系统会自动帮助玩家防御（仅限上中段攻击，要防御下段攻击，需要玩家在恢复时提前拉住 1/2/3 方向）。如果踉跄状态中不进行回复操作，角色将始终处于无防备状态。踉跄状态中虽然不能防御，不过可以随时发动 Burst。

旋转受创跟踉跄状态同样是由特定攻击引发的特殊受创状态，角色会在原地旋转两圈后倒地。不过旋转受创还分为可紧急受身与不可紧急受身两种，不可紧急受身的旋转受创在倒地后有可能遭受对手的确定追击。



冻结受创：这是遭受 JIN 的各种 D 攻击，或是特定攻击后引发的特殊受创状态。角色被冻结一定时间后，自动解除冻结，恢复为通常状态。不过与踉跄回复不同的是，冻结受创的回复不需要输入任何指令，冻结的时间根



据招式而决定，而解除冻结后也没有系统自动防御的恩惠。另外在空中遭到冻结后，角色落下地面再解冻，也不会判定为倒地，而是直接进入地面站立状态。

滑行：将角色几乎水平吹飞，落地后还将在地面继续滑行一段时间，这种受创方式称为滑行。角色在滑行期间不支持 Burst 以外任何操作，并且有被攻击判定。滑行时间结束后，角色可以立刻从前滚起身、后滚起身和紧急受身中选择一种地面起身方式。而想要选择原地起身，必须等滑行结束的 19 帧后，角色进入倒地状态才行。



破招与特殊破招

破招简称 CH（Counter Hit），也是格斗游戏的一个基本常识。对方在出招动作中，我方攻击命中对手就会发生 CH。而本作中某些招式在收招硬直中，角色会处于被破招状态，此时任何攻击命中其身也都会形成破招。相比普通命中，发生破招后，对方角色的受创硬直以及空中受身不能时间都将变长，使得通常连段的难度下降，甚至能够衍生出破招专用连段。另外部分招式在打出破招状态后，对手的受创状态也会发生变化。后文的破招将简称为 CH。

而特殊破招则是本作区别于其他 FTG 的特有系统，简称 FC（Fatal Counter）。每个角色都有事先设定好的部分招式，以这些招式打出 CH，就能自动引发 FC 状态。FC 比普通的 CH 带给对手受创硬直和空中受身不能时间均会再加 3 帧，并且会影响到之后的连段，因此 FC 状态起手一般都是打出大伤害连段的绝佳机会。以下给出全角色的 FC 对应技。



角色	招式
RAGNA	214D、623D（地/空）
JIN	5D、623D（第二击最大蓄力）、236236D
NOEL	4D、J4D
RACHEL	4B、5C、J2C（LV3强制FC）
TAOKAKA	6B、2C（最大蓄力）
TAGER	6C、J2C
LITCHI	6A（持棒）、41236D派生C（持棒）、421C（徒手）
ARAKUNE	6B（不对应派生6B）、JC
BANG	5C、3C
CARL	2C、6C、63214D
HAKUMEN	6C（最大蓄力强制FC）、D系当身成功后派生A、236236D
TSUBAKI	6A、3C、22B/D（最大蓄力）
HAZAMA	6B、623D
MAKOTO	2C、各种D系LV3、各种D系LVG、46当身成功后派生D
VALKENHAYN	6B、6C
PLATINUM	236A（地/空）、6C、236236D变出纸扇后5D
RELIUS	2C、6C、41236B
AMANE	6B、6C
BULLET	5C、6C
AZRAEL	5C、6C
ν =13=	5C、623C、214A/B/C（远程模式）
μ =12=	6C、63214C（最大蓄力）
IZAYOI	2C（通常模式）、6C（通常模式）、3C（零织模式）、236B/C派生6D（零织模式）
KAGURA	5D派生A、6D派生B
TERUMI	6B、6D
KOKONOE	2C、6C、J2C

攻击属性



本作中的属性大致上可以分为两种意义，一种是按照身体部位来区别的“部位属性”，另一种是按照攻击种类来区别的“种类属性”。以下详细解释这两种属性的意义。

部位属性

部位属性按照身体的构成大致可以分为头属性、体属性和脚属性。头属性攻击大都属于打点较高的攻击，例如跳跃攻击大都是头属性攻击；体属性攻击大都是打点处于躯干位置的攻击，大部分地面上、中段攻击属于这个范畴；而脚属性攻击大都是打点低的攻击，大部分下段技和打点低的上段技都归类于此。

将攻击部位按属性归类的意义，在于以各部位无敌技对抗时分出招式的优先级。例如RAGNA经典的对空技6A，就是附带头属性无敌的打击技，由于空中攻击十有八九都是头属性攻击，因此对上RAGNA的6A就是一面倒地被打。同样NOEL的4D也是经典的体属性无敌技，因此对上大部分体属性攻击的招式都能直接反将一军。熟悉自身招式的无敌属性附加，是对抗对手压制的关键所在。

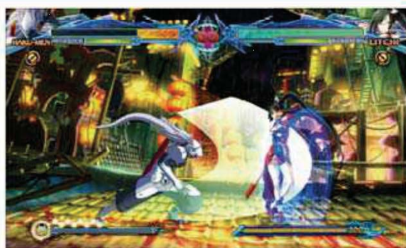
种类属性

种类属性大致上分为三种，分别是直接攻击的“打击属性”和间接攻击的“弹属性”以及大众的“投属性”。投属性不用过多解释，最大的特点就是不会触发绝大部分的当身技。剩下两种属性简单点理解的话，打击属性可以理解成直接进行的物理攻击，弹属性则可以理解成飞行道具攻击。不过虽然飞行道具基本上都是弹属性，但某些看起来像是打击属性的招式也同样拥有弹属性的特性。例如NOEL的5C和236C就是同时拥有打击属性和弹属性的复合技，如同打击属性技那样会产生攻击停顿时间，却也能像弹属性那样能够打消飞行道具。这种复合属性技同时拥有两种属性的优缺点，例如能够打消部分飞行道具，却也会同时被对策打击、弹属性的招式抓住。例如TERUMI的236236A只对正面打击属性生效，TAGER的236B只对弹属性带GP，但μ=12=的6C就会被这两招同时对策掉。另外弹属性的招式还有等级之分，相同等级的弹属性会相互抵消，而高等级的弹属性与低等级的弹属性相撞，则会吃掉对方后继续生效。例如JIN的236D能够吃掉自己的236A，因为236D的攻击等级比较高，但236D却又抵不过更高等级的632146C。

作为例外，Burst的冲击波除了拥有弹属性外，还有着自身的Burst属性。即使某些招式持有对弹属性无敌或GP的性能，如果不能对应Burst，还是会被障壁解放轰飞。这就是DD技与Burst同时发动时，部分看似无敌的DD技会被轰飞的原因。

命中停顿时间：命中停顿时间指的是打击属性招式击中对手后，招式发生途中所停顿的时间。例如某个打击属性招式连续10次挥空，然后连续10次击中对手，应该就会发现挥空10次所用的时间比击中10次要少得多。击中对手10次所多出来的时间，就是10次招式动作中累积的命中停顿时间。命中停顿时间对游戏的实际影响就是节奏感，不少玩过系列前作的玩家应该都已经感觉到，本作的攻防节奏比前作要更快，究其原因就是因为本作缩短了命中停顿时间。命中停顿时间越长，完成一套攻击所需的时间也就越长，攻防节奏自然就慢下来了。而且命中停顿时间越长，留给玩家确认当前情况（对手受创姿势、血量、HG槽等要素）的时间也就越多，在连段的选择上也就有更高的容错率。因此命中停顿时间较短的本作，其对战难度其实是高过前作的。当然这一设定除了影响节奏感和战斗难度以外，还跟下面将要提到的“防御性能”有关系。





防御性能

防御性能简称GP（Guard Point），是指部分招式在攻击动作的途中附带的一种防御能力，能够一边防御对手的攻击，一边完成自身的攻击动作，作用类似于无敌技。GP成功防御对手的攻击后，GP方的动作不会产生命中停顿时间，而被GP方仍然处于命中停顿时间中，因此如果是快速发生的GP属性技，就可以在对手还不能活动之时命中对手。例如LITCHI持棒时的41236D就是头、体属性的持续GP技。部分GP技也有对打击属性和对弹属性的区别。



霸体

与GP类似的性能。附带霸体属性的招式在发动过程中，即使受到对手的攻击，也能完成自己的攻击行动。不过霸体不会像GP那样完全防止伤害，依然会受到对手招式原本伤害的50%伤害。

强化状态



简称OD（Over Drive），本作新加入的系统。当OD标识亮起，且角色未处于防御、受创硬直中时，同时按下ABCD即可发动。发动后消耗OD能量的70%，OD标识转化为OD槽。OD槽的长度取决于角色当前体力残量，体力残量越少，OD槽越长，然后随时间经过慢慢缩短。OD状态中对局时间停止，发动者会得到独自系统方面的强化，且攻击命中对手时对手不能使用Burst脱困。OD发动的瞬间玩家角色有无敌时间。

取消强化状态：简称COD（Cancel Over Drive）。所有可以取消必杀技的时机，都能取消发动OD，即发动COD。COD比起OD来发动硬直更短，因此更容易以普通技→COD→普通技的方式构成连段。但是COD的有效时间仅为OD的一半，因此尽量只用在连段之中，否则效率大大不如OD。

破防技



简称CT（Clash Trigger），同样是本作的新系统。同时按下AB，消耗25%的HG槽可使用。可以直接破坏对手的防御，让对手进入破防状态。CT归类于必杀技一类，因此可以取消普通技和特殊技。可以通过蓄力来延迟发动的时机，通常命中也能让对手进入各种长时间行动不能的状态，而且伤害补正也很高（初段伤害统一为1000），因此放在连段的前半段使用，能够大幅提升整体连段的伤

害。想要防御CT必须使用盾防御，但即便如此也会削减对手约40%的盾防槽。以下给出全角色的CT详细效果。新角色KAGURA、TERUMI和KOKONOE暂时没有帧数方面的详细情报。

角色	地面盾防御(帧)	地面破防(帧)	地面命中(帧)	空中命中	备注
RAGNA	+2	+37	踉跄(+37)	叩地	–
JIN	+2	+33	踉跄(+33)	地面反弹倒地	OD中可以冻结3次(+33帧)
NOEL	+2	+37	叩地(+21)	叩地	–
RACHEL	–8	+23	踉跄(+33)	地面反弹倒地	–
TAOKAKA	+2	+35	地面反弹(+31)	地面反弹倒地	OD中不会产生破防效果
TAGER	+0	+37	踉跄(+37)	叩地	–
LITCHI	+0	+43	踉跄(+33)	地面反弹	飞行道具判定，OD中不会产生破防效果
ARAKUNE	+0	+34	叩地(+23)	叩地	–
BANG	+0	+37	旋转受创(+23)	浮空	弹属性，OD中伤害1200
CARL	–8	+29	踉跄(+29)	地面反弹倒地	–
HAKUMEN	+4	+33	浮空(+20)	浮空	214214B“梦幻”中无法使用
TSUBAKI	+2	+34	踉跄(+34)	地面反弹倒地	–
HAZAMA	+4	+36	踉跄(+31)	叩地	–
MAKOTO	+0	+37	旋转受创倒地(+91)	叩地	–
VALKENHAYN	+4	+28	踉跄(+28)	地面反弹倒地	–
PLATINUM	+2	+40	踉跄(+40)	吹飞边界反弹	–
RELIUS	–8	+28	踉跄(+28)	浮空	–
AMANE	–8	+27	踉跄(+27)	浮空	–
BULLET	+4	+37	旋转受创(+32)	浮空	弹属性
AZRAEL	+4	+40	旋转受创(+41)	浮空	–
ν=13=	+2	+35	踉跄(+35)	吹飞边界反弹倒地	近战模式 or OD中伤害1200
μ=12=	+0	+31	浮空(+19)	浮空	弹属性
IZAYOI	+2	+37	踉跄(+37)	地面反弹倒地	蓄力最大时，盾防御也可破防
KAGURA	有利	–	旋转受创	浮空	–
TERUMI	不利	–	踉跄	浮空	–
KOKONOE	+0	–	吹飞边界反弹	吹飞边界反弹	–

盾防槽



盾防槽位于体力槽的下方。除TAGER外全员盾防槽总量均为10000，使用盾防御瞬间消耗145，然后每按住1帧消耗15（因此不断点盾防御的消耗速度要比按住不放快得多）。盾防御成功后，将在盾防槽上扣减当前防御招式50%的伤害数值（假设防御JIN的5C，开启盾防御消耗145，再消耗5C一半的伤害为355，这样盾防槽就消耗了500）。

当盾防槽全部扣光后，角色将会进入“危险状态”，体力槽上有明显的“DANGER”提示。此时在10秒内角色无法使用盾防御，受到的伤害也将变为1.2倍，是非常不利的状况，一定要尽量避免。10秒后盾防槽将回复至原本的50%，即5000计量，同时解除“危险状态”。

消极状态：当玩家长时间不断做出远离对手，不积极进攻的消极行为时，系统将会判定玩家进入消极状态。此时角色周身将会出现红色的光线，且立刻陷入无法使用盾防槽的危险状态。只有立刻积极主动出击，待消极状态消除后，盾防槽才会开始回复，然后才能在10秒后脱离危险状态。不过有些角色根据战斗风格，偶尔也需要远离对手，因此系统也为每个角色设定了不同的消极耐性。简单地说，越是需要近战的角色，消极耐性就越低，越容易进入消极状态，反之亦然。

主菜单说明

本作中的主菜单与前作相比在结构上做出了调整。官方把所有的模式归于6个大类之中，分别是PRACTICE、STORY、BATTLE、NETWORK、COLLECTION和OPTIONS。以下对这6大类别的模式做出详细说明。

PRACTICE



练习类。该类别下分为教学模式（チュートリアルモード）、训练模式（トレーニングモード）和挑战模式（チャレンジモード），都是主要作用于玩家个人练习用的模式。



トレーニングモード：标准的训练模式。这里可以练习角色的操作和连段，菜单中也能详细设定对手的状态。

チャレンジモード：挑战模式。以完成任务的方式练习角色的官方推荐连技。每个角色将给出30条命题，从简单到复杂，包括了使用必杀技、实战简易连段和高难度表演用连段等。

チュートリアルモード：推荐初次接触本系列的玩家一定要先来这里看看，可以学习并练习游戏的基础知识与角色特性。

STORY

单机故事类。该类别下分为故事模式（ストーリーモード）、“多多教导我吧！LITCHI老师”（もっと教えて！ライチ先生）和用语集，主要用于让玩家理解系列故事上的设定和各种背景，然后享受本作的故事剧情。

ストーリーモード：体验官方剧情的故事模式。下文将详细解说。

もっと教えて！ライチ先生：用于回顾系列作品设定的迷你小剧场。玩家可以在Q版角色的指引下，重新温习以往作品中发生的剧情和设定。

用语集：对于故事模式中出现的难解词汇和人物，给出说明的辞典模式。

故事模式

本作中的故事模式是系列历来作为简单明了的一作。游戏分为“六英雄篇”、“刻之幻影篇”和“第七机关篇”三条路线发展。其中“刻之幻影篇”作为主线，而另外两条路线则作为支线辅助存在。三条路线的剧情相互补充，全部完成后玩家就能完整得知本作的故事剧情。

本作的故事模式推进方式采取的是阶段制，前一个阶段的所有正统内容全部完成后，才会开启后一个阶段的篇章。作为攻略方式，首先完成三条路线当前阶段所有的内容，顺序不限。每当故事中出现选项时，选择第一项就可以进入正统发展路线，第二项则进入搞笑结局。一直沿着正统路线走下去，中途的战斗全部胜利（除了“刻之幻影篇”EP14中，NOEL对TSUBAKI战要求不攻击、躲避30秒以外）。到某个章节结束时，画面右下角出现“to be continue”的字样，就说明该阶段的当前路线内容已经全部完成。当前阶段的三条路线正统剧情全部完成后，就会开启下一个阶段。最后所有剧情于“刻之幻影篇”合流，即可完成正统剧情。完成正统剧情后，可以解放角色“KAGURA”的使用权，以及建御雷神挑战模式（**ハイランダ－アサルトモ－ド**）。

完成正统剧情后，就要开始回收搞笑结局。注意观察路线图上章节图标中，带有“☆”符号的章节，就代表该章节有着路线分歧。回到选项分歧处选择第二项即可进入搞笑结局。完成所有内容的章节，其章节图标的最前端会显示圆形图标，未完成所有内容的章节则显示半圆形图标，玩家可以借此分辨。当所有内容完成后，画面右上角的“**コンテンツ解放率**”将会显示为100%，代表故事模式完全破关。

BATTLE

战斗类。该类别下分为街机模式（アーケードモード）、对战模式（V.S.モード）、深渊模式（アビスモード）、竞赛模式（スコアアタックモード）、无限战神模式（アンリミテッドマーズモード）和建御雷神挑战模式（ハイランダ－アサルトモード），主要集中的都是战斗要素相关的模式。

アーケードモード：标准的街机模式。玩家将与8个对手依次对战，击倒第8人后就能通关。

V.S.モード：单机下的自由对战模式。可以选择对CPU战和对人战，自由选择BGM、场地以及各种UM角色。

アビスモード：经典的深渊模式。玩家强化自己的角色挑战迷宫，与越来越强的角色战斗，最后击倒BOSS视为通关。下文将会详细解说。

スコアアタックモード：依次挑战10名对手，赚取高分的竞赛模式。一共有三条对战路线可以选择，玩家可以选择自己比较擅长应付的阵容。



アンリミテッドマーズモード：经典的无限战神模式，玩家要依次挑战10名固定强度的UM角色。同样一共有三条对战路线可以选择，玩家可以选择自己比较擅长应付的阵容（当然其实不管哪条路线都很难就是了）。任意角色完成该模式，即可开启对应该角色的UM角色。

ハイランダ－アサルトモード：在故事模式正统路线通关后才开放的隐藏模式，可以自由选择角色挑战故事模式的最终BOSS建御雷神。下文将会详细解说。

深渊模式

本作将原本的一个大迷宫分割成11个小迷宫，开放难度由简单至困难，玩家可以循序渐进地进行挑战，打穿等级10、难度为“FINAL”的第10个迷宫后基本可视为通关。第11个迷宫等级与难度均为“∞”，层数更是达到100000层，属于挑战极限的迷宫，不列入正常考虑范围内。

进入迷宫之前，玩家可以先点击左上角的绿色商店图标，以游戏中的“P$”点数购买技能，强化自身的能力。P$点数在战斗相关的模式中均可获得，当然在深渊模式中是赚取最快的。而技能需要在深渊模式中挑战BOSS，将其击败后选择获得，之后才会出现在商店里。出战前可以装备最大三项技能。

整备完毕之后就可以挑战迷宫了。第一次进入新的迷宫都是从1层开始。玩家会先与正常角色进行对战，这就是在迷宫中前进。用高HITS数的招式攻击对手，能够加快前进的步伐，当前层数也会随时显示在战斗画面的右上角处。每击败一个正常的对手，玩家角色的体力都会得到10%的回复。在每前进至20的倍数层时，当前战斗就会强制中断而进入BOSS战，玩家也会回复50%的体力。BOSS是经过各种强化的角色，一般四围数值都极高。将其击倒后，即可出现战利品界面，玩家可以选择四围数值的奖励（四围数值中红色图标代表攻击力、粉色图标代表防御力、蓝色图标代表HG槽初始量、绿色图标代表移动速度）、前进层数的奖励、P$点数的奖励、回复体力的奖励以及技能奖励。要注意BOSS战后的剩余体力槽会回复10%后直接带入



下一场正常战斗，因此不要觉得打倒了BOSS就可以松一口气。在BOSS战后获得的奖励中，四围数值奖励会永远加算在当前角色身上（觉得过高也可以在商店中调整），技能获得一次之后，效果持续至离开深渊模式，不过以后也可在商店中买到。

当击倒当前迷宫最底层的BOSS角色后，即视为突破该迷宫。中途任意一场战败即视为GAME OVER，强制离开深渊模式，不过战斗中一路获得的金钱和技能以及四围数值都全部自动保留。推荐战利品选择优先技能，其次是防御力，毕竟要以保命为主。接下来是攻击力和HG槽，提升快速解决战斗的能力。速度是四围中最不重要的一项，放到最后才考虑吧。

建御雷神挑战模式



直接与故事模式中的最终BOSS建御雷神对战。故事模式中玩家角色与其对峙的三场战斗中，两场不需要打倒，一场自身角色为UM角色，且BOSS也不是实力全开，因此还算简单。不过这个挑战模式下的建御雷神可就威猛异常，招式不仅多变，根据玩家选择的角色不同，还有可能发展成非常困难的战斗，致使该模式的相关奖杯"进击のハイランダ－"成为了游戏中最难获得的奖杯。下面给出BOSS的主要攻击方式与回避、防御方法，每个角色的单独攻略则在后文的"奖杯攻略"部分详解。

建御雷神的操纵者为帝，因此在战斗中玩家主要注意的目标是帝的行动。她每次指示BOSS出招前，身上都会有不同颜色的光圈闪烁，玩家可以从光圈的颜色结合台词来判断当前的招式。

无光圈：帝的身边出现三个紫色光弹，强制破防技，被直接命中则会被吹飞。建议第一时间用跳盾防去撞掉，否则结合其他的攻击，应对起来会很麻烦。

红色光圈：从天上顺序降下连续镭射炮攻击，全部防御的话会被推至版边。应对方法为算准两发攻击的间隙前跳，有可能成功回避。即使被攻击黏住，也要立刻不断尝试直防，能够缩短被推开的距离，运气不错的话能够在版中停止后退。

青色光圈：追踪镭射炮，锁定玩家当前位置，从天上降下镭射炮攻击。只要稍微横向移动两步就打不到，算是最好应对的招式。

白色光圈：BOSS对最近距离进行吞噬攻击，不可防御。由于玩家大部分时间都处于最近距离攻击BOSS，因此遇到这招时大多数时候只能乖乖认命。好在伤害并不高。

绿色光圈：震地攻击，全屏地面不可防御，对倒地和空中无攻击判定。

黄色光圈：放出大量飞行道具，容易被多次命中，造成大伤害。可以防御，对地面蹲姿没有攻击判定。

橙色光圈：BOSS的直拳攻击，低空判定大，发动速度极快。对2段跳高度没有判定，可以防御。

紫色光圈：冲击波攻击，长时间持续判定，下段技。

DD技1：蓄力镭射炮，蓄力完成后发动缓慢横扫全屏的镭射炮攻击，威力随距离减弱。在其蓄力时对其造成一定的伤害即可打断蓄力，迫使BOSS露出核心弱点。判断来不及打断蓄力时，立刻回避至最远距离并蹲下盾防，可将伤害降至最低。

DD技2：BOSS移动到中央发动全屏镭射炮。地面中央左右侧会随机出现绿色掩体，站在掩体范围内可保证无伤。镭射炮攻击分为两段，第一段为全屏地面不可防御，发动较快，被击中后必定受到第二击大伤害，一定要跳起来回避。第二段攻击必须在掩体内才可以回避，其余躲避方式均会受到伤害。

OD状态：放出三个浮游炮台，始终以三角状包围玩家进行攻击。由于炮台不会自动消失，且会对玩家的行动造成极大限制，因此一定要第一时间打掉。正常情况下的处理方式是防御一波攻击后，立刻2段大跳用对上空判定强的招式将顶上的炮台打掉。个别角色有其他对应方式。

AH技：玩家体力不多时发动，在玩家脚下出现魔法阵，可以防御。

由此可见，除了紫色光弹强制破防技和DD技1的蓄力镭射炮以外，其他招式全部都可以通常防御，因此盾防一定要在点子上，不要没事就按，否则盾防槽用尽时遇到紫色光弹，那真是欲哭无泪。

对建御雷神的输出方式有三种。第一种是顶着它的攻击对攻，伤害极小；第二种是将它打出缩头的一段硬直后继续攻击，可以打出甩头的二段硬直，二段硬直可以连续反复打出4次，此时对BOSS的攻击伤害适中；第三种是打断BOSS的蓄力镭射炮，之后BOSS就会露出核心一段时间，攻击核心的伤害极大。理所当然攻击核心的是最为推荐的战术，但根据选用角色的特性不同，打断镭射炮的难度和限定时间内对核心的爆发能力也有所区别，因此还是针对角色要采用不同的战术。

瞬间爆发型：在核心出现的短暂时间内，能够压倒性地进行高输出，打断蓄力炮的能力也比较令人满意的角色。代表角色为RAGNA、MAKOTO等。这类角色的基本战术是保留OD和HG槽，在核心露出的短暂时间内一口气爆发。

持续输出型：没有瞬间高爆发的招式，打断蓄力炮的能力也比较一般的角色。代表角色为NOEL、VALKENHAYN等。这类角色对DD技依赖度不高，亦不用为了对核心输出而特意保留OD，只要能将BOSS打出二段硬直，就可以果断开OD进行抢血。

见缝插针型：因为各种原因非常难以打断蓄力炮，同时也很难应对BOSS各种招式的角色，代表角色为ARAKUNE、BULLET。这类角色比起攻击BOSS，更要以保命为第一目标，谨慎前进，在确定没有大危险后再进行输出。他们与BOSS的战斗必定会成为持久战，要求玩家有极度的耐心。输出方式也是一打出二段硬直就要果断开OD抢血。



NETWORK

网络相关类。首先要选择"PlayStation@Network に接続"，让游戏连接上网络后，才会出现下级选项。下级选项分为排名战（ランクマッチ）、玩家自由战（プレイヤ－マッチ）、网战大厅（オンラインロビ－）、排名阅览（ランキング）、对战玩家履历（プレイヤ－リスト）、PlayStation@Store和D-Code编集。

ランクマッチ：能够提升自

己网络段位的排名战，下文详细解说。

プレイヤーマッチ：不影响自己网络段位，能够自由寻找朋友对战。下文详细解说。

オンラインロビー：进入在线对战大厅，寻找同大厅内的玩家对战、交流。下文详细解说。

ランキング：可以查阅自己各项模式下成绩在网络上的排名。

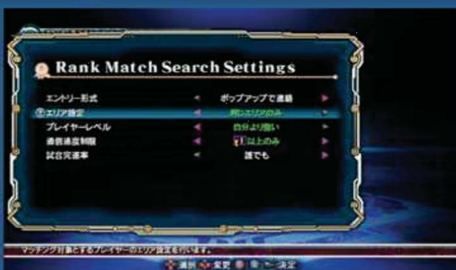
プレイヤーリスト：可以查看与自己对战过的对手的详细情报。

PlayStation@Store：进入PSN商店，购买本作相关的DLC。

D-Code编集：可以编辑自己的详细情报，下文详细解说。

排名战

初次进入该模式，会要求玩家预先选定一名使用角色，而玩家的网络段位就与这名角色捆绑。例如选用RAGNA打到初段，如果下次换成从未使用过的JIN，那么段位又会变回入门级。选好角色后进入下级菜单，里面共有5项选项。



检索：按照事先设定好的条件搜寻对战对手。

エントリー：按照事先设定好的条件报名参战，同时自己可以玩其他大部分的模式。有人搜寻到自己的话，会在右下角弹出小窗提示。

检索条件の指定：可以设定报名形式（エントリー形式）、搜索区域（エリア设定）、对手等级（プレイヤーレベル）、联机速度限制（通信速度制限）和比赛完成率（试合完遂率）。其中报名形式分为弹窗提示（ポップアップ连络）和快速开始（クイック）；搜索区域分为全部区域（どれでも）和玩家当前服务器（同じエリアのみ）；对手等级分为基本同等级（同じくらいの强さ）、比自己强（自分より强い）和随意（谁でも）；联机速度限制分为随意（谁でも）、速度1格以上（1以上のみ）、速度2格以上（2以上のみ）、速度3格以上（3以上のみ）和速度4格限定（4のみ）；比赛完成率分为随意（谁でも）和高完成率限定（高い人のみ）。

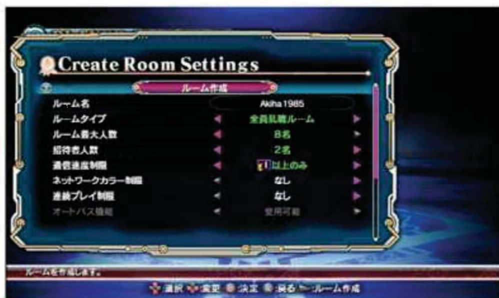
キャラクター选择：更换参加排名战的角色。

履历を阅览：查看对战过的对手的情报。

玩家自由战

ルーム作成：建立自己的房间，可以详细设定各种条件。其中值得一提的是“ルームタイプ”的设定，“对战&观战ルーム”是传统的两人对战，其他人一起观战的模式；“全员乱战ルーム”是房间中所有玩家可以两两捉对同时对战的模式；“トレーニングルーム”是邀请对手一起进入练习模式；“リプレイ鉴赏ルーム”无法对战，由一名玩家播放录像，其他玩家可以一起观看。而且这些设定都可以在房间建立以后更改，非常方便。

ルーム检索：设定条件搜寻房间。



履历を阅览：查看对战过的对手的情报。

招待メールを确认：确认朋友给自己发的对战邀请，可以直接进入朋友建立的房间。

网战大厅

进入后首先会看到《苍翼默示录》世界观中的世界地图，各个服务器也冠以游戏中各个都市的名字，从右上角也可以查看到当前服务器的游戏人数。选择一个人多的服务器进入，然后选择人较多的大厅进入即可。

进入大厅后，玩家会以虚拟形象的方式出现。大厅的环境模拟了街机厅，玩家前往空着的对战机台，即可跟对面的玩家展开对战。在大厅中，左摇杆或方向键控制角色移动，×键改变移动速度，△键可以发表情，□键查看当前大厅玩家列表（会显示通信速度），R1/R2改变对话窗口大小，L1/L2可以打字发信息，Start键则是打开菜单。想要离开当前大厅，可以从菜单中选择“退室する”，也可以直接从大厅中央的门离开。

D-Code编集

在这里可以编集自己的详细情报。“アイコン”是其他玩家搜索时看到你的图标显示；“プレート”是其他玩家看到你的详细情报时显示的面板；“アバター”是自己在网战大厅行走时的虚拟形象；“よくプレイする时间带”是填写自己经常在线的时间，方便其他玩家寻找自己对战；“称号”是反映在详细信息中的头衔，大部分需要用P$点数购买，然后自由组合；“一言メッセージ”类似于个性签名。全部设定完毕后，按下“设定内容を反映”就能保存完毕了。



COLLECTION

收藏鉴赏类。下分录像鉴赏（リプレイシアター）和画廊模式（ギャラリーモード）。

リプレイシアター：网战上自己打过的对战都会自动保存下来，可以在这里随时回顾。录像保存的筛选可以在OPTIONS分类的“网络设定（ネットワーク）”中进行详细设定。



ギャラリーモード：查看与购买游戏中的CG、影像、同人插画。其中在“ITEM”一栏下可以购买角色的颜色和UM角色使用权（UM角色使用权需要完成无限战神模式才能开放，或者是直接在PSN商店购买）。注意本作中的系统音全部是DLC要素，无法在画廊模式下进行购买。

OPTIONS

游戏设定类。该分类下可以对游戏进行各种设定，就不一一阐述。其中比较重要的是“システム”选项下的“インストール”，可以对游戏进行安装，加快读取速度，推荐一开始就安装。

角色基础战术

RAGNA

基础战术

RAGNA是本作中拥有最正统性能的角色。在还没有习惯的本作的时候，建议实战中先用最基本的连段来熟悉招式的使用方式。



地面战中首先要习惯5B的使用方式。5B的发生速度快，横向判定长。在5B后连携5C，确认命中后可以接上214A，而5C被防也没什么风险，是非常有效的行动。对空攻击推荐使用6A，这招虽然发生速度不快，但从第4帧开始就早早附加了头属性无敌，而且纵向攻击判定大，与空中技相撞基本不会输。另外这招命中地面的对手可以直接带入空中连段，也是极富魅力的优势。空中战则要视与对手的距离来区别使用招式。近距离选择发生速度快的JA，远距离则选择横向及对下方判定都很大的JC，靠这些招式作为攻势的起点来展开攻击。

碰到对手之后就要积极地突破对手的防御。RAGNA的一大优势就在于进攻手段多，不容易让对手猜到自己的意图。在2A后可以连携下段的2B、中段的6B与214B、维持攻势的前冲2A和214D等丰富的攻击选择。另外还有5B或5C之后一度中止连携，然后再次前冲进行压制的这类多变的选择，不让对手习惯自己的连携也是很重要的。



▲5B不仅横向判定强，对纵向也有一定的判定，很容易命中刚刚起跳的对手。

OD性能

- ▶D系通常技、必杀技强化
- ▶体力吸收量增加
- ▶63214D强化
- ▶214214D强化

应用连段

连段构成	备注
5B>5C>214A派生214D	地面命中对手后的基本连段。攻击之后迅速前冲以继续压制对手
【对手近版边】6A（CH）>前冲3C>22C（前冲取消）>236D>5C>JC>J214C>5C>5D>214A派生214D	对空CH后的近版边连段
【对手版边】前投>236D>3C>22C（前冲取消）>5B>5C>5D>623D派生236C派生214D	版边投技起的连段。注意收尾后不要轻易地让对手用前滚起身换位
【自身体力100%】5B>5C>COD>前冲5B>5C>2D（前冲取消）>5C>5D（第1击）>214B派生214D>前冲5D>214A>5B>5D>623D派生236C派生214D	214B后派生的214D要尽量延迟，214A也要稍稍延迟一点
【对手版边】5C（CH）>6C>JC>（jc）JC>J214C>前冲3C>22C>236D>2C>5C>5D>632146D	能够打CH确定反击的时候使用的连段，要好好练习至不失误

JIN

基础战术

JIN的优点在于其所有行动的性能(包括体力数值)都很高，几乎不存在无法对应的情况。首先要活用他的高机动性，利用5C和JC的判定前端刚好能够够到对手的距离进行牵制。当这些招式碰到对手后，就可以利用有利时间一口气接近对手，然后配合有吸附效果的5B和2B，可以缩短距离的同时还防御加帧的6B，以及各种跳跃取消，在对手周围纠缠，耐心等待破防的瞬间。对手如果想要逃避近距离战，就不断重复以上步骤。其实这是FTG中最为基本的战术行动，活用自身的距离优势，在中距离制造出有利状况后，突进至近距离然后破坏对手的防御，同时也是JIN最为擅长的战术。





▲JIN的冻结能力能让对手长时间处于受创状态，与OD的相性极好。

近距离战中用高速中段6A，配合投技的压力对抢招的对手实施反击是最为简单的战术，但6A如果不配合RC的话威力很低，对手大都会采用巩固下防且警戒投技的应对行动。不过即便回报不高，还是应该耐心地使用6A。虽然6A如果被直防的话会遭到轻攻击开始的确反，但是轻攻击展开的连段大都伤害不高，更重要的应该是让对手意识到这个“高速中段技”，从而给其在防御上造成压力。

OD性能

- ▶绝大部分刀刃攻击附加冻结效果
- ▶一次连段中冻结次数上限增加
- ▶D系通常技、必杀技强化
- ▶632146C强化
- ▶236236D强化

应用连段

连段构成	备注
【版中蹲姿命中】5B>5C>6C>2D>J2C>JC>5B>5C>3C>214B派生C	利用蹲姿受创时限定的5C>6C形成的高伤连段
前投>214B（挥空）>J2C>JC>5B>5C>3C>214B派生C	后投也可以成立的基本投后连段
【对手版边】5B>5C>3C>214B>5B>5C>6C>6D>6C>22C>5B>5C>JC>J2C>（jc）JC>J214C	最后收尾的J214C如果不太容易命中，可以调整一下最后部分空中连段的构成
【体力100%】前投>214B（挥空）>OD>5C>2C>6B>J214C>3C>214B>5C>3C>632146C	100%体力即可发动以及对手不可逃脱是这套连段的优点
【对手版边，自身体力不足50%】6C>CT>6C>6B>J214D>6C>214B>5C>2C>6C>COD>2C>6D>6B>J214C>623B>632146C	版边80%能量以上时的摸奖用连段。最后的623B只向前走一步出，可以打出最大伤害

NOEL

基础战术



NOEL 的特点是机动性高,因此如何减少自身的损伤靠近对手是她的课题。战斗中要仔细观察对手的行动,抓住空隙突进近距离。

从地面展开进攻时推荐多用前冲 2B,判定距离不错,挥空时的破绽也小,同时也是下段技,用来攻破对手的防御非常有效。2B 之后可以连锁 6A,一旦命中即可高跳取消出 HJC,带入空中连段。6A 被防的情况下,可以连锁出 5B,之后以连锁下段技 2C、中段技 6B 或是跳跃取消空中技来重新进攻。

从空中突入的情况下,JC 比较强力。因为是多段判定,瞄准对手的头部攻击,判定也能持续到自身落地为止。不过要注意 NOEL 的空中普通技距离都不行,背击能力也很弱,因此在空中发起进攻时一定要注意调整双方的相对距离。空对空时,连点 JA 是有效的行动,一旦命中对手,即可取消 JC > J236C 派生 2C 的连段来造成对手倒地。

成功将对手拖入近身战后,近距离就要多用 NOEL 的 5A 了。虽然 5A 距离短,但是挥空时破绽小,被防后进行的下一波攻势转换节奏也很快,非常适合维持攻势。5A 确认命中后,可以带入 5B > 5C > 236C 的基本连段。破防手段可以选择中段的 6B 和投技。6B 之后连锁 5D 即可进入 NOEL 的 D 系统零铳连锁中(以下简称 CR)。不过要注意 6B 连锁 5D 并不是连续防御,6B 被防后有可能被对手的无敌技打掉 5D。投技命中后总之先连一个 214A 没有坏处,之后再进行后续的连段。



▲ 6A →(HJ)JC 的部分,用 3 → 9 的方式输入高跳,可以有效避免 J236C 的误操作。

OD性能

- ▶D系通常技、必杀技强化
- ▶632146D强化
- ▶D连携攻击后的动作硬直消除
- ▶J236236D强化

应用连段

连段构成	备注
5A>5B>5C>236C	基本连段,命中站立对手的时候就用236C来收尾
【版中】2B>6A>(HJ)JC>JD>CR中2D>CR中6B>CR中5C>CR中6B>22C(前冲取消)>6C(第1击)>6B>4D>CR中2D>CR中6B>CR中5C>CR中6B>632146D	下段始动连段。CR中2D可以再次换位,因此能够维持原本搬运的方向
前投(第2击)>214A>2B>6C>2D>CR中6B>CR中5C>CR中6B>CR中5C>CR中236D	投后连段。6C之后要最速连锁2D
【对手版边】6B>5D>CR中5C>CR中6C>CR中4D>CR中6C>214A>5B>5C>(HJ)JC>JD>CR中6B>CR中5C>CR中6B>CR中5C>632146D	版边中段始动高火力连段。JC后的JD一定要最速出
【体力100%】5B>5C>COD>5C>5D>CR中623D>5C>(HJ)JC>JD>CR中6B>CR中6C>CR中2D>CR中6B>CR中236D	利用OD连接的实用连段。某些角色CR中6B>CR中6C这里打不上,就把CR中6B省略掉

RACHEL

基础战术



多种多样的飞行道具是 RACHEL 立回的关键。为了能够安全进入公主大人的攻势,214B(以下简称南瓜)的生成是首要任务。南瓜的攻击发生快距离长,既可用作防御,也可成为攻击的起点,是非常方便的招式。但是南瓜在生成时会产生硬直,生成前要仔细留意对手的动向。

南瓜生成之后,公主大人跟着南瓜的攻击一起接近对手是相当强力的接近手段。但是南瓜若是命中空中的对手,那也并不会给公主大人带来多少优势。因此在进攻之前最好先在地面利用各种 236 攻击(以下简称大炮)牵制住对手,特别是那种想要回避南瓜而起跳的对手,用 B 大炮或 C 大炮就能将其拉回地面,造成对地面对手施压的理想局面。从空中展开攻势的话,最好是从对手的头顶压下来,这样也能节约风槽。

在防御方面,对空要多多利用 6A,特别是预读到对手跳切入的行动后,总之先放一个是非常有效的。被逼迫到版边的情况下,高跳→前方 2 段跳→ 9D 的逃离方法非常有效,不仅移动距离长,在空中还能以 B 大炮和 C 大炮牵制对手,从而安全回到版中。

合理运用南瓜 + 大炮 + 风的组合,一边倒一般地压制对手,对于 RACHEL 来说是最理想的立回方式。为此不论攻、守,风槽都是 RACHEL 的生命线。当立回中风槽的残量不多时,就要活用 214A(以下简称青蛙),让青蛙与 RACHEL 本体重合起来行动,然后巩固自身的防御。对手一旦靠近,青蛙就会进行放电攻击,因此对于对手来说也难以采取攻势。如此一来,RACHEL 就能更多地待在地面,有利于风槽的回复。待风槽回复得差不多以后,就可以再次生成南瓜,转守为攻了。时刻留意风槽的残量,才是通向胜利的要诀。

OD性能

- ▶地面风槽回复速度上升
- ▶ 632146C 强化
- ▶位于空中也能回复风槽
- ▶ 632146B 强化

应用连段

连段构成	备注
2A>5B派生B>5C(同时按D)派生C>214A	使用风槽的最基本连段。5C派生C能强制击倒对手,之后安全生成各种飞行道具
前投>7D>前冲5B>JC>J2D>(jc)J2C(LV2)>236B>前冲JC>(jc)JC>J214C>632146C	投始动连段。JC>J2D>(jc)J2C(LV2)的部分,要点在于跳取消后稍等一瞬再输入J2C
【对手版边】3D>JA>JB>5B>5C派生C>前冲5B>6A>236A>3C>214A	高速中段始动连段。即使在版中开始,只要5C派生C能够让对手贴墙,一样能够打完
【对手版边,青蛙召唤中】5B派生B>(青蛙攻击)236C>前冲5B>6A>236A>3C>214C>6A>4B>5C派生C>214B>214A	版边的青蛙起攻无消耗连段,收尾可以带入完全相同的青蛙起攻状态
【对手版边,自身体力不足50%】3C>9D>5B>JC>J236A>J3D>5B>6A>236A>6A>4B>COD>5C派生C>214A>6A>236B>(青蛙攻击)前冲6A>632146C	版边下段始动的OD连段。版边3根引雷针可以发挥出632146C的最高威力

TAOKAKA

基础战术



TAOKAKA 的特点在于高机动力与高自由度的 D 攻击，所以想要用好她，必须先理解她的 D 攻击系统。D 攻击是移动一段距离的高速突进攻击，但是 D 攻击的次数受限于跳跃次数，在一次连携中最多只能发动 3 次。另外 D 攻击在动作中还能随时进行派生，A 派生是急停，B 派生是穿透，C 派生是垂直跳。其中 A、B 派生落地时会产生一定的硬直，需要大家注意。5D 与 JD 主要用于对中・远距离的对手发起攻击 ;2D 主要用于先置对空，以及在连携中跳到空中 ;4D 主要用在连段中，但用来固定对手也能有一定作为 ;J2D 则主要用于空对地发动奇袭。

另外，在 D 攻击命中对手的瞬间发动派生的“命中派生”也是非常重要的技巧。这是在 D 攻击触碰对手造成的命中停顿瞬间输入派生指令的技巧，能够活跃于各种场面。虽然要求玩家对派生后前后移动以及高度的把握有着高要求，但熟悉之后就能以 D 攻击为起始展开攻势压制对手。在对手意识到 D 攻击准备截击时，也可以特意提前进行 A 派生急停，让对手的截击挥空，又或是以空中版的 D 攻击在移动中急停后，再以普通技去压制对手。总之行动的选择会变得多变且自由。



▲爪子的前端部分也存在攻击判定。横向长度大约认识为身体的两倍即可。

OD性能

- ►出现分身，分身的攻击全部为上段并可以空防
- ►236C连打的第3击之后的奇数次攻击取消中段判定
- ►连锁取消路线大幅增加
- ►跳跃取消技大幅增加
- ►236236D伤害保证减少
- ►214214C强化
- ►J236B性能变化
- ►J236236D强化
- ►CT取消破防性能

应用连段

连段构成	备注
2A>5B>2B>2C>5C>236A派生B	不受任何状况影响的基础连段，注意普通技连锁时的路线、节奏和距离
前投>JD派生B>5C>JB>JD派生A>5D	画面中央投始动连段。投后的JD不能出得太晚，多多练习把握时机
【HG50%】5C>236A派生B>（RC）2C（最大蓄力）>6C（最大蓄力）>236C派生C>2D派生4>JD派生6>JC>8D派生6>J236B（连打×5）	地面确定5C命中时的RC连段
【对手版边，体力100%】2C>5C（最大蓄力）>6C>214D>J2D派生B>2C>5C>JB>JD派生A>6C>4D派生B>空中OD>5B×2>5D派生A>6C>低空J236B（连打×5，只命中第5击）>低空J236B（连打×5，只命中第4～5击）>J236236D	版边的OD高伤连段，注意打不同的角色有不同的延迟时机，特别是最后的低空J236B的命中停顿时间较长，要掌握好输入指令的时机
【对手版边，自身体力不足40%】2A>5B>2B>2C>5C（最大蓄力）>6C>COD>6C>5C（最大蓄力）×2>6C>236236D×2	版边2A下段起OD高伤连段

TAGER

基础战术



TAGER 的火力输出与体力值都是一等一的，但行动非常迟缓。针对这一弱点的对手，大都会运用打带跑的战术，一边远离 TAGER 一边以飞行道具等远距离攻击来削减 TAGER 的体力。而 TAGER 的 D 系统——磁力就是为了弥补这一弱点而设计的。只要对对手附加了磁力，就能以特定的攻击将对手吸引到身边，因此即便是面对高机动力的对手，只要触碰到一次，就能制造出攻击的机会。具体来说，用 JD、2D 和 5D 等 D 系招式的先端去触碰对手附加磁力，然后以 6A 和各种 D 攻击压制地面的对手，对于选择起跳换位的对手，就用 623C 和 J360C 去捕捉。

而且 TAGER 的电力槽会随着时间经过或 214D 指令获得填充，满槽后即可使用强力的飞行道具 41236D 或 623D（以下统一简称磁力球）。磁力球不仅弹速极快，还能向斜上方发射，无论是用作连段构成还是牵制技都极为优秀，甚至在完全无法靠近对手的时候，还能作为远程附加磁力的手段使用，可以说是 TAGER 立回的关键。当然对于对手来说，磁力球也是需要重点警戒的招式，因此要最大程度避免滥用，特别是在立回中使用时，一定要先好好把握对手的行动方式。由于连段的火力和进攻的压力都与磁力是否附加有着极大的关系，因此对于捕捉到一次的对手，尽量以一边强制拉起一边附加磁力的 22D，亦或是各种 D 攻击来收尾，让攻势能够一直持续下去。



▲ 22D 的强制抓起，可以无视受身时的各种对策并给对手附加磁力。

OD性能

- ►D系通常技强化
- ►720C强化
- ►电力槽增加量上升
- ►附加磁力后，对手常时处于被吸引状态
- ►236236B极其派生236236B强化

应用连段

连段构成	备注
【自身版边】2C>623C>6C>236A派生236A>5C>6B>JC>JD>5D>236B	自身位于版边限定的连段，建议在先读对手跳切入后对空使用
【对手版中，磁力附加】6A>2C>CT>5B>6A>236A>3C>623C（挥空）>5C>6B>JC>JD>J63214A	画面中央用6A吸人时命中后的连段，以CT来提升伤害
【对手版边，磁力附加】5C>6A>3C>623C（挥空）>5C>236A>5C>6A>2C>623C>623D>6C>236236B派生236236B	版边的大伤害连段。附加磁力起攻后，防住对手的无敌技就用这套确反
【对手版边】2B>2C>236A派生236A>5C>6B>JC>JD>5C>6B>JC>J63214A	版边下段始动连段。注意236A要稍稍延迟，之后的5C要尽量打低点
【体力100%】J2C（FC）>5C>6C>J2C>5B>6A>6B>J2C>5B>6A>623C>623D>OD>236236B派生236236B>22D	J2C错开对手的对空技，摸到FC时的超大伤害连段

LITCHI

基础战术



LITCHI按照持棒与徒手，分为两种战斗方式。持棒状态下拥有大量判定强力的招式，因此基本立回阶段应该以持棒状态进行。而徒手状态则是一边弹射棍棒一边进攻，让对手防御棍棒，本体同时施以中下二择来破防。

持棒状态下应以5B为主轴，辅以JB和JC进行牵制。地对空选择5A和4B，5A虽然没有无敌，但对上方判定比较强，而4B带有头属性无敌，命中后可以追加41236D派生A。徒手状态下的牵制技基本上与持棒状态相同，但攻击判定均变小，因此不能完全像持棒状态那般吃判定，主要还是要靠弹射棍棒逼近对手，然后以5B连锁中段的6A，或是下段的2B和3C来形成二择。

持棒状态41236D是非常强力的必杀技。A版不仅仅可以牵制空中的对手，也可以直接作为对空技来使用，B版和C版则是作为地面的牵制技使用。其中A版和C版即使被防也不会遭到确反，可以无视距离放心使用，而B版在最近距离被防御的话则比较危险，要注意控制一下。抢招插动的代表技则是持棒状态623D和632146C，不过两招被防都有确反，注意不要滥用。其中623D无法用RC进行取消，这一点需要小心。

徒手状态时，应该灵活运用棍棒弹射和徒手状态下41236D来接近对手。棍棒弹射分为横向和纵向两种，纵向主要对跳在空中的对手有效，本体同时以跳跃冲刺JC压过去的话，对手也很难进行有效的对空。横向则是牵制地面的对手。徒手状态下41236D也同样分为为横向和纵向，使用方法也和普通的弹射差不多，虽然发生速度慢一下，不过拘束时间长，而且还有发生保证（即使自身遭到攻击，攻击判定也不会消失），用于起攻压制非常优秀。



▲与棍棒弹射一起接近对手，即可相对安全地展开二择。

OD性能

- ▶D攻击变化
- ▶632146C强化
- ▶连锁取消路线大幅增加
- ▶CT取消破防性能

应用连段

连段构成	备注
【持棒】5B>5C>6D（第1击）>持棒623D	持棒状态下的基本连段
【持棒，对手版中】前投>6B（延迟）>JDASH>JB（延迟）>JA>5B>4B>持棒41236D派生A>徒手421D>3C	版中的投后搬运连段
【持棒，自身版边】持棒41236D派生C>前冲（穿过对手转向之后）>5D>421C>5B>4B>持棒41236D派生A>徒手623D>236A>236C>（地面）236B>63214A派生A派生D>前冲（穿过对手之后）>6C>3C	自身处于版边时的换位连段。注意持棒41236D派生C>前冲的部分，一定要穿过对手再出5D，否则棍棒会向反方向弹射
【持棒，对手版边】5B>5C>3C>持棒623D>2C>5D（第1击命中）>421C>（5D第2击命中）>5B>4B>6D>5B>6C>3C	版边连段，完成后可以带入棒设置横向弹射起攻。对ARAKUNE时要将持棒623D>2C的部分中的2C换成5B
【持棒，对手版中，自身体力不足30%】5B>5C>3C>COD>6428C>前冲>421C（蓄力）>6C>3D>632146C	带入两个强化DD的COD连段。421C（蓄力）在6428C的下落攻击前输入即可命中

ARAKUNE

基础战术



ARAKUNE的地面DASH是一定距离的瞬移，但是由于瞬移后存在无法行动的硬直时间，因此不适合在地面进行距离调整的立回。相反它在空中的动作极其多变，2段跳之后还可以进行跳跃冲刺/疾退，所以平时应该多待在空中，寻找进攻的机会。

ARAKUNE的跳跃冲刺/疾退虽然速度缓慢，但拥有立刻转入其他行动的特性，而且在跳跃冲刺/疾退中拉住4方向出招的话，该招式会附带上当前方向的惯性下落。进攻的时候利用这个特性，将攻击判定持续时间长的JB利用起来，就能达到JB强行下压的效果，以优势进入近身战。不过ARAKUNE的攻击大都由空中发起，而JB又过于强势，对手也会理所当然地使用头属性无敌的招式来迎击。对于熟练应对的对手，ARAKUNE应该多在空中拉盾防看情况，待有把握完全先读对手的地对空迎击时，可以在其攻击范围外用JD来进行反制。

ARAKUNE的D系攻击能够累积烙印槽，蓄满之后即可进入限时的烙印状态。在烙印状态中，ARAKUNE的攻击会附加虫的追击，能够单方面地持续压制敌人并造成大伤害，这就是ARAKUNE的胜利模式。从连段中进入烙印状态后，在对手起身时用6C/6D→6A发动的虫攻击重合上去，就能拘束对手以便安全发动起攻。而在烙印状态即将结束的时候，不妨故意切断连段，让发生速度较慢的C虫或D虫咬住对手，就能够以大优势展开下一波攻势，以便再次快速进入烙印状态。



▲对手在远处准备对空迎击时，可以先置J236D来限制其行动。

OD性能

- ▶烙印槽增加技的增加量上升
- ▶236236C强化
- ▶烙印状态中烙印槽不会减为0
- ▶J214214D强化

应用连段

连段构成	备注
【对手版中】5A>6B>JDASH>J6D（落地）>J6C>（jc）J6C>J236C	版中基础连段。注意6B的判定距离并不长，6B之后的跳取消用垂直跳比较方便
【对手版边】2A>2C>5D>236B>6B>JD>6D	版边的满烙印连段。但要注意2A之前如果多打3个5A的话，6B就会连不上
【对手版边】5A>6B>JD>5D>236B>2C>5C>6D	另外一套版边满烙印连段。
【烙印状态，对手版中】JC（同时按A+C>4D）>（A虫命中）>（C虫命中）>（D虫命中，落地）>6C派生C派生2C（同时按C+D）>（C虫命中）>（D虫命中）>J236C（同时按6C+D）>（烙印结束，C虫命中）>（D虫下落命中）>5D>22B>（D虫上升命中）>（22B命中）>6A>6B	版中的高伤害连段。22B命中后可以带入236236C来提升伤害

BANG

基础战术



BANG的特征是能够进行两次跳跃冲刺，以及能够设置“钉”来改变自身移动的轨迹，因此应该活用这种空间支配能力，从空中靠近对手。为此在空中值得推荐的招式列举一下就有对横向判定长、对下方也有判定的JB；反向对背后进行攻击的J4B；对下方判定大的J2C；快速出手的飞行道具J236A以及向3反向扩散压制用的J236D。JB用来打极限距离，故意跳过对手的头部后可以用J4B压制，J2C先置则可以限制对手的起跳行动。如果对手用对空技来迎击，就可以用大判定的J236D和附带惯性的J236A来反制。

当对手的注意力被集中到空中之后，BANG还可以从地面发起进攻。他的地面冲刺不仅速度快，还可以直接带入发生快、判定距离优秀的5A和5B。地面战时要注意观察与对手的距离，看到能够冲入的距离就要果断突进，不要让对手习惯你的攻击手段。

被压制的时候，对于没有足够HG的情况下，就要依靠附带GP（防御性能）的各种D系招式来脱困。对空时尽量选择被通常防御也没有确反的5D和被防后能够跳取消的2D，而在版边时不妨试试GP1帧发生的6D，虽然有一定风险，但成功之后也能反过来就对手困在版边。

OD性能

- ▶移动方式变化
- ▶OD状态下不可通常防御
- ▶连段乘算恶化
- ▶D攻击强化
- ▶623B和J623B强化
- ▶攻击力1.2倍
- ▶2363214C强化
- ▶236236D强化
- ▶风林火山标记影响OD性能（“风”：空中钉DASH可发动三次。“林”：地面钉DASH可穿过对手。“火”：连段乘算恢复为正常值。“山”：GP同时对中段和下段生效）

应用连段

连段构成	备注
【对手站姿命中】5A>5B>2B>6C>JD>5A>5B>JA>JB>JC>（jc）JC>J2C	对站立对手的基本连段。如果对手处于蹲姿命中，就在2B后换成2C或5D
【对手版边】前投>JDASH>JB>JC（延迟）>5C>6D>623B>2B>6C>（jc）JC>J2C	版边的投后连段。注意JC的延迟时机要在落地前一瞬出
5D（CH）>2D>JD>J236C>5C>6D>623B	5D摸到CH后回收全部标记的连段。对于不会应对236236D的对手不妨多用
【对手版边，站姿命中】5B>2B>6C>J22A>JC>J623B>5B>623B>2B>5B>JC>（jc）JDASH>JC>J2C>5A>5B>JA>JB>JC>（jc）JC>J2C	版边命中对手站姿后的高火力连段，一定要好好确认
【风林火山标记全亮，对手版中，自身体力不足30%】5B>2B>3C>（RC）OD>2B（9取消）>JC（4取消）>8>JC（2取消）>（落地）9>JC（4取消）>JC（6取消）>JC（7取消）>JC>J623B>5C>6D（6取消）>2D（6取消）>623B>5C>2C>2363214C	超高难度的版中风林火山OD连，能够打出7000以上的伤害

CARL

基础战术



※CARL的人偶系操作是“按下D键后松开”，以下为图记述方便，全部直接写为“nD”，意即“按下D键后输入n方向再松开”。

CARL的特征是玩家要同时操作本体与人偶两个单位。与灵活的本体不同，人偶的动作非常缓慢，但是光靠本体的攻击不仅无法压制、拘束对手，就连连段火力也上不去，因此他的作战方式是配合行动缓慢的人偶一起进行攻击。两者的位置关系基本上是让人偶像盾牌一样在CARL的前方行动，攻击的时候则两者相互弥补各自的破绽，本体以5C进行牵制，人偶则在攻击的间隙行动，面对地面的对手使用6D，迎击空中则使用8D或623D。按住3D不放的操作，可以在不移动本体的前提下让人偶向前移动，对于前来攻击人偶的对手，就以4D进行反制。

CARL的J2C是从空中垂直降落对下方的攻击，在触碰到对手后会自动向前跳跃。不过这招如果打中对手的低身位，之后立刻以J214C取消，CARL就能直接降落在地面。利用低空冲刺在对手头顶上使用这招，位置把握得好的话就能直接形成表里择，对手很难判断防御的方向。确认命中之后用J214C取消，落地可以直接以5B带入连段。如果CARL落下的位置正好与人偶将对手包夹在中间，那么就可以使用与人偶交互攻击形成的连段。由于CARL的地面跳跃取消技不多，建议还是让人偶的攻击触碰到对手后本体再行动，掐准对手防御硬直消失的瞬间进行表里择，人偶的攻击推荐使用拘束时间长的46D。如果是不得不以单体进攻的情况，那么先让对手防御自己的跳攻击后比较容易成功使出。另外还有对手起身瞬间、近距离5C或6A让对手防御之后都可以使用。J2C是CARL非常优秀的破防手段，一定要熟练到任何时候都能成功放出。

OD性能

- ▶人偶高速化
- ▶D系通常技、必杀技强化
- ▶人偶槽回复速度上升
- ▶236236D强化
- ▶可以使用632146D

应用连段

连段构成	备注
前投>5C>（HJ）JB>J2C>JB>（jc）JB>JC	后投也同样可以带入，不过要求5C的打点低一些
【本体与人偶包夹对手】（JDASH）J2C>J214C（落地）>5B（6D）>6B>（6D命中）>CT>J2C>J214C（落地）>5B>2B（46D）>5C>（46D命中）>JDASH（起跳下落阶段跳跃冲刺）>JA×2>JB>J2C（2D/3D）>JA>JB>（2D/3D命中）	J2C起手，强制对手维持地面受创的连段。最后的部分混入了补正切中下二择，对应连段见下条
【从上一条连段收尾部分】JB>（2D/3D命中）>CT>5C（623D）>（后方HJ，623D命中）>JB>（jc）JB>JC>421D>5C>（HJ）JB>J2C>JB>（jc）JB（8D）>JC>（8D命中）>3C>214214D	带入DD的高难度连段
【对手版边】5B>5C>623C>623D>J2C>J214C>4D（仅命中第2击）>6C（蓄力LV2）>前冲5C>（HJ）JB>J2C>JB>（jc）JB（8D）>JC>（8D命中）>3C	版边不使用HG的连段。注意J2C>J214C的部分，J214要延迟一点出，4D要最速输入
【本体与人偶包夹对手，自身体力不足50%】6B（CH）/5C（蹲姿CH）>CT>63214D>236B>6C（蓄力LV2）>5C（623D）>（后方HJ，623D命中）>JB>（jc）JB>JC>46D>5C>（HJ）JB>（jc）JB（8D）>J2C>JC>（8D命中）>3C>COD>632146C>421D>632146D	版中超高伤害连段

HAKU-MEN

基础战术



白面与其他角色的最大不同点，是没有HG槽，取而代之的是勾玉槽。勾玉槽会随着时间经过自动累积，除此之外各种D系当身成功和封魔阵(用刀身攻击命中弹属性攻击时出现的阵法，位于阵中时不受任何弹属性攻击伤害)发生时，都会额外增加一个勾玉，因此他的能量槽累积效率是十分优秀的。作为代价，他的每一个必杀技都会消耗一定量的勾玉，不过其性能也完全对得起消耗量。白面开场后不用急着进攻，可以等待勾玉槽蓄积得差不多后，再一口气展开攻势。低空冲刺和跳切入之后的J214A可以破掉对手的头属性无敌对空技，CH时还可以继续带入连段。当然也可以在地面前冲之后使用，增加进攻的变化性。面对拥有强力飞行道具，不好接近的对手时，不妨先隐忍蓄积勾玉，然后再以头体属性无敌的623A靠近，或者用632146C直接连飞行道具一起劈碎。



▲由于J214A带有体属性攻击，因此仅仅对头属性无敌的迎击技会被反过来打破。

攻击时让对手防御JC和J2C的先端部分，之后就可以利用投技或中下择展开进攻。即使被逼入版边，只要当身成功，就可以用632146C打出大伤害。另外白面还拥有上中下段全部对应的当身超杀236236D，以及对手以投技对策当身时，用以反制并能带入连段的低空J214B，可谓攻防均无死角。无论中段、下段，还是投技、当身，根据勾玉的蓄积情况都有可能打出大伤害，因此应当积极地使用封魔阵和直防来快速增加勾玉槽，使火力快速达到最大化。

OD性能

- ▶勾玉槽上升速度增加
- ▶D当身成功时反击强化
- ▶236236D强化
- ▶632146C强化
- ▶214214B强化

应用连段

连段构成	备注
5D/6D派生A（FC）>J2C（起跳下落阶段）>{2C>J2A>（jc）J2C（起跳下落阶段）}×2>5A>JB>J2A>（jc）J2C>J214A	当身派生破招时的气回收连段
【对手版中】236B>JDASH>JB>J2A>5C>623A>2C>JB>J2A>（jc）J2C>J214A	版中下段起连段。在JDASH的下落阶段以J2A命中，即可取消平时的反作用力，直接连上地面5C
3C（CH）>5C>41236C（第1击）>CT>2C>J214B>JDASH>J2C（下落阶段）>5C>3C	3C破招后的连段。用来确反无敌技或是插动摸奖
【对手近版边，自身体力不足50%】空投（第2击）>COD>5C>41236C（第1击）>CT>2C>J214B>JDASH>J2C（下落阶段）>5C>632146C>623A>2C	经典的空投OD连段，全程防止Burst且能打出大伤害。注意空投一共有3HIT
【对手近版边，自身体力不足30%】前冲>低空J214C>低空J214B>JDASH>OD>JC（下落阶段）>6C（蓄力LV2）>632146C（蓄力LV2）>623A>5C>2C>J2A>（jc）JC>63214C>623A>5C×2>632146C>623A>6C	10000伤害的OD连段。觉得难度过高的话可以用5C代替6C（蓄力LV2）的部分，当然伤害会下降

TSUBAKI

基础战术



TSUBAKI非常擅长用破绽小的招式在近距离打破对手的防御，但如果要追求高伤害，确保D槽有一定存量后再发起进攻也是一大关键。对于远距离缺乏攻击手段的对手，不妨先在远距离地面或空中按住D键，存好1～2格D槽后再转入进攻。而若是面对HAZAMA这种拥有强力远距离攻击手段的角色，又或是VALKENHAYN这种能够高速移动的角色，在远距离蓄D槽也会变成高风险的行为，还是换成在连段结束之后的空余时间里蓄。在进攻连锁中混入指令投63214C也是不错的选择，虽然威力不高，但一旦命中即可直接增加两格D槽。

展开进攻的时候，通常选择前冲5B、前冲2A，以及对下方判定强的JC。如果对手往空中逃走，可以用JA或2C来做对空迎击。JC因为可以做2段派生，因此即使是打点较高，也能通过派生以优势进入地面战。2A之后可以继续点2A插标动抢招，也可以前冲5C和投技追求高伤害起手。5B让对手近距离防御之后，连锁6A和6B的中下择也是有效的破防方式，命中之后都能带入连段，回报极大。

如果对手先置大判定的招式来阻止TSUBAKI的突进，那么可以选择先出4（蓄力）6D，然后以236D将其击破的方式来反制。在防御加帧的基础上，接触光球后的撞击还无视飞行道具，无论地面还是空中命中都能轻易带入连段，极具魅力。另外在地面战中，214D的高回报和瞬间的体属性无敌，也值得偶尔用来摸奖。



▲地面通常技连锁被防御的情况下，可以先让对手防御4（蓄力）6C，再做下一步打算。

OD性能

- ▶D槽自动增加
- ▶D蓄槽硬直减少
- ▶236236D强化
- ▶214214D强化

应用连段

连段构成	备注
2A>5B派生B>5C派生C>236A>214B>22B（最大蓄力）	不使用D槽的基本连段
【D槽1格以上】3C派生C>（RC）22D（最大蓄力）>6C派生C>214B>5C>2C派生C>JC>（jc）JC派生C>J236A>J214A	3C摸奖后的RC连段。如果确认到3C摸到FC，就不用RC取消，直接以5C追击
【D槽2格以上，对手版中】6A>5C>4（蓄力）6D>236D>6C派生C>214B>5C>2C派生C>JC>（jc）JC派生C>J236A>J214A	在版边时6C经常会错开位置，因此版边5C摸到就换成5C>22D>CT>6C派生C>214B>5C>2C派生C>JC>（jc）JC派生C>J236A>J214A
【D槽2格以上】6C>214214D>{4（蓄力）6D>236D}×3>236236D	发动时至少要有70%的HG槽，不过威力极大
【D槽1格以上，自身体力100%】5C派生C>COD>5C派生C>214214D>623D>J236D>J214D>5C>2C>214B>5C>2C派生C>JC派生C>J214A	OD连段。COD后的5C派生C需要前冲一步出

HAZAMA

基础战术



与对手拉开距离时，基本战术是使用锁链进行牵制。地面上多用5D派生A，偶尔也混入6D来对空。而在空中时，JD的牵制能力极强。大跳之后从高空中狙击地面对手时，J6D是最直接的选择。这些D系攻击确认命中对手之后，通过D派生从空中急速接近对手，然后连携JB和J2C连续命中后进入地面连段部分，就是HAZAMA的基本进攻模式。如果锁链被防御，又或是挥空之时也急着D派生过去，很容易被对手对空迎击，因此在锁链放出去瞬间就要判断是否能命中对手，无法命中的话，就要立刻以A派生消除破绽。

即使处于近身战，HAZAMA也拥有大量高性能的招式，所以对于以远距离战为主的对手，应该多用D派生强行靠近。之后以2A→5B等通常技连锁，直接取消214D派生A/C的二择，虽然单纯却也非常强力。2A→投技/236C指令投的破防方式也是值得推荐的。而5B即使被防也是HAZAMA有利，因此利用5B→前冲2A的连携来维持进攻也是很有效的。当HG槽在50%以上时，将236236B带入连段中就可以打出大伤害了。



▲攻击距离长的3C也可以带入236236B，从而一口气夺走对手大量体力。

OD性能

- ▶D通常攻击伤害2倍
- ▶近距离锁链也会产生强化版的
- ▶命中停顿时间
- ▶出现吸收体力的环状领域
- ▶214D派生632146D强化

应用连段

连段构成	备注
5D派生D>J2C>前冲5B>5C>2C>3C>236D	远距离牵制命中后派生的基本连段
【对手蹲姿受创】214D派生A>前冲2A>5C>3C>214D派生66派生B>前冲5A>5C>JC×4>5C>2C>（HJ）JC>（jc）JC×5>J214B	214D构中派生的中段始动连段。214D派生66派生B要全程最速。JC×4的部分要调节攻击的节奏，让第5击还没派生就落地
214D派生C>前冲6C>前冲5C>2C>4D>214D派生66派生B（强化版）>（HJ）JC×4>5C>JC×4>5C>2C>（HJ）JC×5>J214B	214D构中派生的下段始动连段。与上一条的要点相反，214D派生66派生B为了出强化版，派生B的时机要尽量延长
【对手版边】3C>236236B>214D派生66派生C（强化版）>前冲（穿过对手转向之后）>5C>6C>前冲5C>2C>623D>5C>2C>JC×2>（jc）JC×5>J214B	版边带入蛇翼崩天刃的高伤连段
【对手版中，自身体力不足80%】6C（CH）>前冲236236B>214D派生66派生C（强化版）>OD>前冲5C>5D>CT>前冲5C>6D派生A>5C>4D派生D>JC×5>J8D派生D>J2D派生D>J214B	版中的高伤OD连段，有一定难度

MAKOTO

基础战术



MAKOTO是贴身战特化的超近距离角色，为此如何靠近对手就是她的课题。从地面上突进的时候，首先确认对手主力技的判定距离，在极限的位置以冲刺→盾防急停的方式，防御住对手的截击技，或者诱使其挥空，确认己方获得优势后，再以发生速度快的2A、攻击判定长的5B先端，带上冲刺的惯性去触碰对手。5B碰到对手时顺便确认一下状况，如果确认命中的话，立刻连锁6C带入连段是最为理想的。当对手意识集中到应对地面发起的攻势之后，对下方判定强的JC跳切入也非常有效。由于JC可以追加派生C，因此可以在跳跃顶点位置时先出JC制空，然后以派生C来对地。对于准备好对空技迎击的对手，在空中2段跳→盾防或是J2C错开攻击时间都是可以采取的对应手段。

其余还有被防3帧有利、6～27帧对头、体属性无敌的3C；被防后+0帧的214A派生D（LV3）；被防加帧的214B派生D（LV3）都可以作为中距离的接近手段使用。顺利突入接近战距离后，先以被防仅1帧不利的2A×n和2B来拘束对手的行动，再以前冲2A或5C派生C来打对手的插动抢招。对于死防的对手则配合下段的2B，混入6B来择中段。在各种C系招式后连携214A派生C打乱动、择中下，又或是214A派生A急停维持攻势，也是重要的攻击手段之一。注意214A派生C确认CH命中后，可以直接接上2A，不过为了不错出成派生A，需要多多练习。

在陷入守势时，要时刻准备以发生快的2A和无敌技623C来插动中断对手的攻势，但要牢记623C无法命中低姿势，因此不可过信。对于针对这一点，非常明显地准备以低姿势招式来压制的对手，就以236236D（LV2）来反击吧。对于对手的上中段连携，当身技46派生D也是一种对应手段，只要熟悉对手的连锁路线，所背负的风险也不算很大。记住46当身准备动作的硬直可以靠冲刺→盾防来取消。

OD性能

- ▶D系通常技、必杀技强化
- ▶D攻击蓄力时间取消
- ▶632146D强化
- ▶236236D强化

应用连段

连段构成	备注
5B>5C派生C>2D（LV2）>5B>6A>2D（LV3）>2C>214A派生A>5C派生C>JC>JB>（jc）JC>JB>J623C派生D（LV3）	版中的基本连段。2D（LV2）有一定难度。对MAKOTO时5B>6A要改为前冲5B，对CARL时5B>6A要改为前冲5A>6A
【对手近版边】前投>214A派生A>6A>2D（LV3）>前冲JB>（jc）JD（LV3）>2C>236D（LV3）>5D（LV3）>前冲236A	近版边的投后搬运连段。最后的236A是起攻用。对MAKOTO和CARL时6A要改为前冲6A，对部分角色时2C>236D（LV3）要改为前冲6A
【对手近版边】5B>6C>214A派生C派生236D（LV3）>6A>2D（LV3）>2C>214A派生A>5B>6A>（HJ）JB>（jc）JD（LV3）>5D（LV3）>前冲236A	最常用的近版边连段。如果以抢血为目的，最后还可以追加5C派生C/6C>236236D（LV2）
【自身版边】236236D（LV2）派生D（LV3）>2C>214A派生236D（LV3）>6A>2D（LV3）>（HJ）JB>（jc）JD（LV3）>5D（LV3）>前冲236A	自身靠版边时的换位连段。236236D以无敌插动技方式命中对手后就打这套吧
【对手版边，自身体力不足30%】5B>5C派生C>5D（LV3）>OD>前冲2D>632146D>623C派生D>2C>214B派生D>236D>214A派生D>236236D派生D派生D	版边的OD连段，623C之后的派生D要延迟一点

VALKENHAYN

基础战术



从远距离接近对手时，基本上是先狼化，狼化中跳跃冲刺、JD、J3D和J7D都是不错的移动手段。狼化时在跳跃冲刺中按D变回人型(人型状态直接出的方法是JD→J66→JD)，则会保持狼化时跳跃冲刺的惯性，是非常强力的快速切入手段。狼化J7D主要用来避开对手的对空技，回避之后按D变回人型，可以立刻以空中JC压制，或是JB打逆向。狼化时先以J236A压制对手的高空，然后再派生J7D或J3D是非常强力的进攻手段，J236A的判定即使对上对手的空对空也不怕，而且即便穿过对手，之后的连携中也会自动转向。利用以上这些移动方法，配合人型时对下方判定强的JC和打逆向判定强的JB，还有狼化中发生速度快且可连打的JA×2来取得先手。中距离以狼化236A直接接近对手是单纯却有效的方式，狼化236A判定强且拥有突进能力，基本上都赢过对手的牵制技。即使被防御，也可以靠连锁7D等移动方式来消除破绽。

成功接近对手以后，基本上是以人型的2A来发起进攻。2A连锁2B→5C之后，视情况取消236A/236B，命中后即可直接5D狼化进行压制。其余还有5B和2C这类可以跳跃取消的招式，让对手防御之后输入(jc)JD→3D→JB，就可以从人型瞬间狼化，并以狼化JB展开中段奇袭，之后立刻就可以带入狼化JC和狼化5C的中下二择。

人型时的各种必杀技都能够取消狼化，不过建议在不确定命中的情况下，还是先以7D指令来取消比较稳妥。7D取消狼化后连打JA能够胜过对手的5A连打，预读到对空技或无敌技的情况下，还可以以J4C消除惯性直接下落以进行回避。以狼化JA接近对手的情况下，连携发生速度快的狼化5A、下段的狼化5C、中段的狼化JC和狼化236C指令投是基本的攻击方式。如果对手以DD来抢招，也不要着急，只要不是突进持续型的DD，都可以靠暗转中输入44或4D的无敌时间来回避，并施以反击。

OD性能

- ▶狼槽减少速度大幅降低
- ▶狼槽回复速度上升
- ▶狼化中必杀技强化
- ▶人型状态必杀技后对应D键狼化的招式增加，动作加速
- ▶632146D强化
- ▶J236236C强化

应用连段

连段构成	备注
【对手蹲姿受创】5B>5C>236C派生6D>狼JC>（垂直jc）狼JC>狼J236A>狼J236B>狼J6D>狼JB×2>狼5B>（HJ）狼JA×3>狼JC>（jc）狼JD>JC	版中的基本连段
【狼化中】狼JC>狼5B>狼5C>狼6D>狼JA>狼5D>5B>5C>低空J214B>（JDASH中JD）>狼JA×2>狼5B>狼JA>狼JC>狼J236B>狼J3D>狼JC>（jc）狼JD>JC	狼化中中段始动的连段
【狼化中，对手近版边，空中受创】狼5B>狼JB>狼3D>狼JA>狼5D>5B>236A>2C>6B>2C>低空J214B>6C>3C>236B	狼5B对空迎击后的搬运版边连段。最后的236B可以换成632146D来提升伤害
6B（FC）>5B>2C>5C>236C派生6D>狼JD>5C>低空J214B>（JDASH中JD）>狼JA×2>狼5C>狼236A>（落地后）狼236B>狼J236A>狼J236B>狼J6D>狼JD>JC	用作无敌技之类招式的确反搬运连段
【对手版边，自身体力100%】6C>2C>6B>2C>236A>2C>低空J214B>OD>2C>JD>狼JA>狼JC>狼J236B>狼J214A>狼5D>2C>632146D	版边中段起始的高伤OD连段

PLATINUM

基础战术



PLATINUM是以5A为主轴，拥有强力的近距离连携的角色。而在远距离时可以通过装备道具和214D发射道具来不断选择自身想要的道具，因此就算不主动进攻也能给对手带来压力。立回中主要以JC和2B来牵制对手，如果对手保持在这个距离以外，则可以尝试以214A/B/C为盾牌推进接近对手，或是调整远程道具进行骚扰。想要主动接近对手时，可以依靠快速的冲刺与跳跃攻击，而使用跳跃攻击切入时，混入J236C→JB的连携，可以错开对手的对空技迎击，还有打乱节奏的效果。HG有50%之后，236B也可以用作奇袭。这招不仅容易事故命中空中的对手，在版边附近的话即使不RC也能带入连段，回报极大。不过由于被防后必定被CH确反，因此要以RC来消除破绽。

防御方面，对空主要使用头属性无敌的6A，追求大伤害的话则换成2C，如果道具中还有无敌属性的球棒就更加万无一失了。另外新作中追加的必杀技2（蓄力）8C是指令完成后1帧发生的强力当身技，虽然如果对小破绽的招式使用，其反击有可能被防住，不过由于可以RC取消，因此命中后也有一定的回报，熟练运用后将成为强力的武器。输入的指令稍稍有些麻烦，因此如果要在直防后对连锁使用，应该以1→2→1→2这样能够同时维持蹲姿和防御的方式来蓄力。在蹲防的情况下，用这招对策可能出现的中段技是不错的选择。



▲当身技的指令输入完成后，即使没有成功使出，蓄力也会消失。一定要看准时机。

OD性能

- ▶D攻击不减少道具使用次数
- ▶214D不会使飞行道具系道具使用次数减少
- ▶632146C强化

应用连段

连段构成	备注
{【对手蹲姿受创】2B>5C>6C>JC>6A}or{【对手站立受创】2B>5B>3C>22C>（RC）6C>JC>6A}>236B（版边）>5C>6A>JC>（jc）JB>JC>J236A派生AAA	画面中央始动的基本连段。注意确认到蹲姿后可以节省一个RC
前投>{236A派生AAB>JC>（jc）JC>J236A派生AAA}or{236A派生AAA（版边）>5C>6A>6C>J236C>JC>6A>236B}	前投后的连段。前投>236A派生AAA/B这个部分，最后的派生指令要稍稍延迟一下
【装备平底锅】JD>前冲5C>6A>6C>J236C>JC>前冲6A>236B（版边）>6A>5C>6A>JC>（jc）JC>J632146C	版中时的低空中段始动搬运连段。最后的DD技发动中稍稍控制一下拉后，可以将对手关在版边
【对手蹲姿受创】5C>6C>J236C>JC>前冲6A>236B（版边）>CT>5C>6A>6B>5C>6A>JC>（jc）JC>J236A派生AAA	CT后的5C需要多多练习打点
{【装备锤子】JD（CH）}or{【装备特殊锤子】JD}>5C>6A>6C>JC>前冲6A>（HJ）JB>JC>（jc）JC>JD>5C>6A>236B	装备锤子（特别是DD后的特殊锤子）时的连段

RELIUS

基础战术



RELIUS与CARL同样是同时操作两个单位的类型，但操作难度方面不及CARL那般复杂。开场之时RELIUS处于没有召唤人偶的状态，首先应该找机会用D键将其召唤出来。虽然人偶使用的必杀技都很强力，但如果在没有召唤的时候直接使用，则会消耗大量的人偶槽，不是关键时刻最好避免这种状况。召唤出人偶之后，根据现场的状况分别使用中距离接触用的214A，远距离突进的214C以及奇袭用的214B。如果对手直接攻击人偶出招后的硬直，就以22A/B/C来狙击。如果对手非常熟悉如何应对这些人偶的必杀技，那么本体也应该在人偶攻击的同时上前展开攻势。本体的5B与人偶的6D交互攻击就能达到非常强力的压制效果，而236A是对投技以外无敌的回避技，本体施展236A回避的同时以6D控制人偶攻击是非常可怕的反制招式，能够阻止对手大部分的攻势。如果对手发起猛攻，企图不让RELIUS召唤人偶，那么RELIUS不妨利用5B在地面进行牵制，对空则以2C来迎击。另外没有召唤人偶的时候，或是人偶槽耗尽的时候，不采取守势而主动进攻，也很有可能打对手一个出其不意。RELIUS的跳跃攻击性能都很优秀，JA发生速度快、持续时间长，JB对身后也有判定，适合用来打逆向。这两招在跳跃冲刺中先置的话，对手也会很难应对。



▲即使是大破绽的招式，因为有人偶攻击在后，对手也不敢轻举妄动。

OD性能

- ▶人偶槽不会减为0
- ▶人偶槽回复速度上升
- ▶D系通常技、必杀技强化
- ▶236236D强化
- ▶632146D强化

应用连段

连段构成	备注
【人偶召唤中】6A>6D>5B>5C>6C>236C派生214B	人偶召唤中的版中中段始动基本连段
【对手版边】前投>236C派生214A>41236B>5B>5C（第1击）>JB>J236C>4D>3C	版边前投后的基本连段。
6B>214A>前冲2C>6C>214C>41236B>5C（第1击）>2C>236C派生214B	可以接在CT破防后的连段。6B如果是在最贴身距离出，后面的2C不用前冲也能接上
【对手空中受创】2C（FC）>（5D召唤人偶）>前冲2C>6C>214B>5B>（214B命中）>41236B>5C（第1击）>2C>236C派生214A>22C>（RC）632146D	2C对空摸到CH时的连段。第二个2C要尽量打高点，41236B需要延迟一下才能打完，最后的（RC）632146D输入方法为632146A+B+C，然后滑键到D键
【对手版边，自身体力不足10%】6C（FC）>CT>2C>236C派生214A>OD>2C>214A>214B>J8D×2>（jc）J8D×2>J236C派生214B>3C>2363214C>6C>632146D	版边确反无敌技用的大伤害OD连段。214B和第一个J8D都需要延迟一点出。另外214B无法命中JIN、CARL和KOKONOE，因此这条连段对这三名角色不成立

AMANE

基础战术



AMANE拥有236A/B和214A/B的特殊移动技，因此在空中的行动有着丰富的变化。为此建议以大判定的JB为主轴进行立回。如果想要同时对应空对空方面，不妨快速出JB对空，然后以JB→JA的连锁来对应地面。命中空中的对手后，直接2段跳取消即可带入连段。跳切入的低空JB如果命中空中的对手，就是带入连段的好机会（JB>5A（可视情况取消）>5B>5C>6C>带入连段）。JC和J6C虽然距离上很有优势，但相对被躲过后破绽也很大，因此要以这两招作为牵制技的话，尽量在低空使用。

地面战的牵制主力技是5B，由于判定时间长，作为先置技也非常有效果。如果对手保持在5B刚好打不到的距离随时准备突入，那么先置5D是个恰当的选择。另外5C和2C虽然命中后有优势，但被躲过同样破绽很大，因此建议在5B充分发挥作用，对手主动后撤保持距离时再使用。5C可以防住对手起跳+对空牵制，2C则是地面远距离牵制。

牵制技发挥功效之后，就要找机会转入进攻了。5B、2C和5D（命中）触碰到对手之后可以取消236A/B跳切入，然后以JB继续拘束对手，JB命中对手后就带入下文的第1条连段。如果对手侧重进行防御，可以在跳切入之后跳跃冲刺来打乱对手的节奏，甚至是不出招直接落地投技。如果预读到对手以对空技或无敌技迎击，可以取消214A/B逃走。对空方面主要依靠6A，高度合适的话还可以带入下文的第3条连段。

当螺旋槽升到LV2或3时，就可以用5D削减对手的体力了，这也是AMANE的最大伤害来源。按住D键可以延长攻击时间，更多地削减对手体力，虽然被防后有些许不利，但不会遭到确反。不过对手如果在5D的极限距离使用盾防御的话，5D的后半段攻击会落空，自然破绽也会增大，因此应该视对手的防御方式来调整按键时间与距离。如果情况需要强行抢血的话，5D→RC→5D是非常强力的手段。另外如果对手处于残血，那么5D命中后可以直接取消632146C来抢血，不过只追加300的伤害就是了。

OD性能

- ▶632146D强化
- ▶632146C强化
- ▶螺旋槽调整至LV3初始
- ▶螺旋槽不满LV3时D系攻击对应螺旋槽上升量提升
- ▶螺旋槽超过LV3时D系攻击对应螺旋槽上升量减少

应用连段

连段构成	备注
2A>5B>3C>236C派生	基本连段。跳切入的低空JB之类的招式命中后就带入这一套
【对手版中】6B（FC）>跳跃冲刺>JB>5B>5C>6C>214A>JB>5B>5C>6C>236A>JC（第1击）>J6C>J236A>J236C	用于对无敌技确反，或是对策下段和投技的连段。214A后的JB要延迟出
【对手版中，空中受创】6A>5B（第1/2击）>5C>6C（第1击）>236D派生D>2B>5B>5C>6C（第1/2击）>6A>JB>（jc）JB>J236C	利用236D派生D解除硬直后的循环连段。这套连段在对空后有着高回报，一定要熟练
【对手版中】前投or后投>236B>JC>J6C>J2B>J236A>J4C>J236C	投技后的简单高伤连段。J2B延迟一下出是要点
【对手版中，自身体力100%，螺旋槽LV1的40%以上】5B（第1击）>3C>COD>2B>5B>5C>6C（第1击）>236D派生D>2D（最大蓄力）>236A>J6D（最大蓄力）>J236A>J6C（第1/2击）>J6D（最大蓄力）	近距离始动的OD连段

BULLET

基础战术



虽说拥有 236A 这样的飞行道具，但因为出手速度、射程等原因，BULLET 的远距离战性能比起擅长远距离战的角色来说仍然差了很大一截，因此利用跳跃和跳跃冲刺积极靠近对手才是她正确的战术。BULLET 的一大特点是地面冲刺启动的瞬间可以用跳跃取消，如此使出的跳跃会带有冲刺的惯性，取消前跳的话能比普通的前跳拥有更长的前进距离，同时滞空时间也远远短于高跳，这是用来靠近对手的极佳手段。配合高跳与 2 段跳，让对手防御自己的 JB 和 JC，取得帧数优势后即可带入地面战来打破对手的防御。BULLET 在 HU（Heat Up）状态下的 5D 和 JD 被防御后均是 BULLET 有利，5C 被防御后也是五五开的局面，活用这些招式可以维持自己的攻势。

但如果只是单纯地以 JB 和 JC 跳切入，也很容易被对手对空迎击。为了改变自身在空中的节奏，就要活用能够在空中待机的 JD（蓄力）。以高跳或 2 段跳来到对手头顶后，输入 JD（蓄力）→ 4 取消→ JB 就可以错开对手的对空迎击时机。如果对手用上升型的招式来迎击 JD（蓄力），那么直接出 JC 就可以赏他一个 CH 了。

防御方面，面对跳切入的对手，可以用 6B 或 623C 来对空；地面则以 5B、2B 来牵制，命中后即可带入连段。另外 236A 的牵制也非常重要，在中距离发动之后以前冲靠近并观察对手的对应方式，如果对手起跳就准备对空，如果对手不起跳就直接维持地面攻势。面对远距离以飞行道具牵制的对手，以 236A 为盾抵消对手的飞行道具，自身趁机发动 214D 提升 HU 状态也是可取的战术。



▲ HU 状态提升后，冲刺的速度会提升，接近对手的机会也会大幅增加。

OD性能

- ►HU状态提升LV1
- ►2363214C强化
- ►HU状态不会回落
- ►720A派生720D派生1080D的最后派生强化

应用连段

连段构成	备注
5B>5C>2C>5D>（RC）5B>JB>JC>6B>（HJ）JB>（jc）JC>JD	基本RC连段。如果在版边摸到对手，站立状态就5B>5C>41236C，蹲姿就5B>5C>3C>41236C，之后都可以由5B>6B带入空中连段
{前投>前冲5B}or{后投>236A（蓄力）}>JB>JC>6B>（HJ）JB>（jc）JC>JD	投后连段。跟上一条的要点一样，JB>JC的部分，JC要稍稍延迟一瞬
【HU状态】{JD>（RC）6B>623C派生623D}or{720A派生720D}>6A>236A（蓄力）>6B>（HJ）JB>JC>JD	HU状态下的常用连段。前者用于错开对手对空迎击后，后者用于指令投后，必须熟练掌握
【对手版边，HU LV2状态】5B>5C>5D派生D>6A>236A（蓄力）>6C>（jc）JC>5B>6B>（HJ）JC>JD	版边的HU LV2状态无消耗连段。6C后的JC一定要延迟到落地前一瞬
【对手版中，自身体力100%，HU状态】CT>前冲6C>（jc）OD>J623C派生623D>41236C派生236D>2363214C	简单的高伤OD连段。体力在60%以下时，最后的DD技为强化版，可以进一步提高伤害

AZRAEL

基础战术



AZRAEL 除了吸收飞行道具后的 236B 外，没有远距离的攻击手段，因此要接近对手才能展开攻势。首先应该想办法接近至 5C 能够触碰到对手的距离，在 5C 接触到对手后，取消 236A（防御 1 帧有利）或连锁 6C（防御 2 帧有利），就能一口气带入近身战。由于 5C 的可取消时间极长，只要不断错开 236A 的取消时机，即使重复使用，也不容易被对手的直防所对策。5C → 236A 确认命中后，如果 HG 超过 50%，建议以 RC 取消 236A，然后从 3C 或低空冲刺带入连段。

从空中进攻的情况下，低空冲刺的 JB 非常强力，打逆向能力极佳，因此也不用担心越过对手。J2C 发动时会在空中停顿一下后急速降下，很轻松就能错开对手的对空技迎击时机。从空中进入地面近身战后，攻势的主轴即变为发生速度快的 5A。因为 AZRAEL 拥有能够穿越对手的特殊地面冲刺，因此仅仅是单纯的绕背后 5A 和投技的打投择，就足以令对手手忙脚乱了。

而 AZRAEL 真正的强悍之处，还是在于近身战中以 D 攻击附加弱点后的大伤害连段。其中值得一提的是 5D，不仅是难以目视的快速中段，而且还能给对手附加上方弱点。在附加上方弱点的情况下，再次被 5D 命中就会被带入连段，对手不得不有意识地优先站防，因此相对地 2A 等下段技始动的连段就会变得更加容易命中。在连段的最后附加下方弱点的话，对手再次起身时必然会感受到极大的压力。



▲双弱点附加的情况下，5C → 236236D 的攻击除了使用 Burst 和 CA 外是不可逃脱的。

OD性能

- ►弱点不会消失
- ►236236D强化
- ►防御也会被强制附加弱点
- ►214214D强化

应用连段

连段构成	备注
2A>5A>5B>2C>6D or 3D	下段2A始动的基本连段。最大的优点是能够附加任意一个弱点。注意3D要稍稍延迟一下
【对手版边】3C>2B>236C派生46C派生6C>5B>2C>6B>前冲>（HJ）JB>JC>（jc）JD or J2D	6B之后的指令有些复杂，在熟练之前可以用5B来代替，当然伤害会有所下降
【对手版中，下方弱点未附加】前投>6A>低空JDASH>JC>214D>5A>236C派生46C派生236D	版中投技始动附加双弱点的连段。难点在于低空跳跃冲刺后的JC必须延迟到最大，才能接上214D
【自身近版边，下方弱点未附加】5B派生B>236C派生46C派生6C>（RC）低空JDASH>JC>6A>低空JDASH>JC>214D>5A>JA>JB>JC>（jc）JD	上一条连段的进阶应用，低空JDASH>JC的部分仍然要延迟到最大
【对手近版边，自身体力100%，上方弱点附加】5B派生B>COD>236236D>6D（弱点命中）>5C>236C派生46C派生236D（弱点命中）派生6>{5C派生6}×4>3C>6A>5D	高伤COD连段，需要消耗100%HG

ν =13=

基础战术

※ ν =13= 的指令中派生技极多，以下为图记述方便，全部省略"派生"字样。例如 5D 派生 D 直接描述为 5DD。



本作中的 ν =13= 拥有远程模式和近战模式两种战斗方式。对战开始时默认为远程模式，可以通过 22A 来相互切换。两种模式在外观上可以通过 ν =13= 头上是否有光环来分辨(有光环的是近战模式)。两种模式下普通技没有什么差异，但 D 系攻击与必杀技的性能差距极大。远程模式的特征是强力的远距离攻击与机动力，其中 214DC 的空间压制能力、J214DC 的变化性、以及 D 系攻击(与 6C)后的 44/66 派生移动的高机动性都是非常值得一提的。而近战模式下的 236D 可以长时间拘束对手，236A/B/C 均为高性能的突进技，平均火力也高于远程模式。一般来说，立回中推荐使用行动多变的远程模式，与对手保持远距离，以 D 系攻击和 214DC 来封锁对手的行动。对于想要跳过 214DC 的对手，就确实地以各种对空技来迎击。如果以近战模式作为立回手段，一定要注意该模式下的 D 攻击如果被对手防御，是无法继续派生的，被对手趁虚而入的可能性远远大于远程模式。不过近战模式始动的连段时间比远程模式要长，还可以带入 236B 突进的大伤害连段，如何选择就看玩家自己把握了。

连段收尾让对手倒地后，以近战模式的 236D 重合对手起身是非常强力的起攻。3C 或是近战模式 623C 命中之后取消 236D，对手如果不紧急受身，236D 就会连续命中，可以带入连段。对手紧急受身后就会遭到 236D 的长时间拘束，ν =13= 可以安全地进行二择。一般来说中段择选择 4B，当然低空 J214D 也有着优秀的发生速度，先让对手防御 2C，然后 2C→J214D 的中段与 2C→5C(第 1/2 击)→3C 的下段形成的二择也有很大的压力。

OD性能

- ●双模式共通
- ▶236236D强化
- ▶632146D强化
- ▶D系通常技多段化且附带防御磨血性能
- ●远程模式
- ▶D系通常技弹属性攻击等级上升
- ▶投技以外攻击力提升1.2倍
- ▶可使用近战模式的236A/B/C
- ▶可使用近战模式的632146D
- ●近战模式
- ▶可使用远程模式的D系攻击(与6C)后的44/66派生移动
- ▶可使用远程模式的236236D
- ▶可使用远程模式的236D、214D和J214D后的派生C

应用连段

连段构成	备注
【对手版中，近战模式】前投or后投>前冲2DD>214D>22A(远程模式)>236DC>6A>6C	投后搬运连段。难点在于214D>22A(远程模式)>236DC的部分全部要最速。6C之后可以派生66移动继续压制。另外这条连段对自身不成立，可以换成2DD>214D>5DD>6DD>2DD>JDD>J214D
【对手版中，远程模式】6B>3C>22A(近战模式)>6A>4B>2DD>(垂直)JC>J2C>2DD>214D>前冲2DD>623C>236D	JC稍稍延迟一点，落地后才能接上2DD。最后的236D是起攻用
【对手版边，近战模式】6B>3C>236B>22A(远程模式)>6A>5C>236D>22A(近战模式)>6A>5C>6C>236D>236C>6A>2C>623C>3C	注意6A后追加的5C和236D都要稍稍延迟一瞬
【对手空中受创，远程模式】623C(FC)>22A(近战模式)>2DD>4DD>236D>前冲3C>214B>前冲6B>2C>低空J214D>前冲6A>6C>236C>J632146D	对空后的大伤害连段。对自身不成立

应用连段

连段构成	备注
【对手版边，自身体力不足80%，近战模式】5C(第1击FC)>CT>236C>214A>前冲2C>低空J214D>6B>5C>2C>623C>2DD>6C>236D>OD>214D>22A(远程模式)>236236D>236C>22A(近战模式)>236C>22A(远程模式)>632146D	版边的超高伤OD连段，消耗HG高达125%

μ =12=

基础战术

μ =12= 的核心战术就是找机会设置浮游炮。因为设置浮游炮的瞬间 μ =12= 处于无防备状态，被对手靠近就毫无意义了，因此应该找准对手不能行动、或是回避对手招式的时机来设置。当对手向自己发起攻击时，就与浮游炮一起进行迎击。面对从地面攻过来的对手，可以先置 5C 牵制；面对从空中攻过来的对手，则以 6A 迎击。这些招式即使挥空，还有浮游炮的攻击填补破绽，因此某种程度上算是比较安全。当对手不敢冲动后，就轮到 μ =12= 进攻了。在浮游炮向对手发射的瞬间，以前冲 2B 摸下段，或是以低空跳跃冲刺 JC 等大判定招式就能一口气接近对手。



μ =12= 在立回中还有一个关键的招式是 236D。当设置了大量的浮游炮以后，使用 236D 就能放出在浮游炮之间反射的飞行道具。这个攻击有着发生保证，只要判定出来，即使本体遭受攻击，飞行道具也会持续攻击对手，因此可以说是强行占据优势的立回主力技。为了不在防御 236D 的光线反射时被施加二择，对手大都会选择跳起回避或防御，此时我方应该对这个跳跃进行明确地对应：如果想要保持远距离，就配合对手落地的时机，在远距离使用 236A，能够给自己争取到不少重新设置浮游炮的时间；如果想要一口气带入近身战，就活用 μ =12= 的地面快速冲刺直接从下方潜入对手的背后，直接狙击其落地的瞬间。破防的方式可以选择中段的 6B 和投技，2C 则用来反制对手的抢招插动。不过要记住 6B 虽然很强力，但被直防后同样会被部分招式确反，因此确认被防御时要以各种派生 D→跳盾防，或是 RC 取消来消除破绽。2C 反制对手的插动抢招摸到 CH 时会让对手高浮空，非常容易带入连段，被防时也能连锁 5C、各种派生 D 和 236A，容错率极高。

OD性能

- ▶场上存在的浮游炮以一定间隔自动反复发动攻击
- ▶214D强化
- ▶236D强化
- ▶632146C强化
- ▶OD结束时场上浮游炮消失

应用连段

连段构成	备注
2B>2C>5C>63214C	基本连段。用这套连段将对手推远，趁机设置5D和4D的浮游炮是 μ =12=最常见的套路
【对手版边】6B>6C>63214C>前冲5C>2C>(跳跃最高点)JB>JC>J2C>J2D>2B>5C>2C>JC>(J2D命中)>J2C>2C>632146C	版边中段始动连段。JB要稍微延迟一些出。注意对AMANE要将最后的2C改为3C
【对手版中】前投or后投>前冲5B>6A>J2C>前冲2B>6A>6B>6C>6D>63214C	版中投后搬运连段。同样对AMANE要省略掉6B才成立
【对手版中，空中受创】6A>2C>J2C>前冲2B>2C>(HJ)JC>JB>JC>J2C>2B>5C>6C>4D>63214C>前冲2B>5B>(4D命中)>2C	对空后的基本搬运连段。第二个2B要在版边尖端命中才能连上。最后的2C换成632146C可以提升伤害
【对手版边，自身体力不足50%】3C>COD>前冲6A>6B>4D>JB>(4D命中)>J214D>(落地再起跳)J2C>632146C	版边的COD连段，伤害比标准版边连段高不了多少，但优点在于起手之后全程防止Burst

IZAYOI

基础战术



IZAYOI的通常模式和零织模式要运用两种完全不同的立回方式。通常模式下的主要目的为累积零织槽，而零织模式下的重心则是黏住对手伺机破防。通常模式下的基本行动是在中远距离以236A牵制，对于起跳的对手则以623B或623C迎击。被突进到近距离时，不要勉强应战，以后退拉开距离为重。如果遇到需要自身主动进攻的情况，应该以判定距离长的5B为主轴，配合取消236A和6C来拘束对手的行动，只要不是贴身距离，那么236A被防御后是IZAYOI有利的，可以再次前冲5B对对手进行牵制。要防止对手直防的话，不仅可以混入5B→6C→236A的连携，各种拔刀构（236B/C、623B/C）中派生A解除架构，也能出其不意做成有利的状况。HG蓄满50%之后，6B的中段攻击也非常强力。被防没有确反，确认命中后以RC取消可以带入5B→5C的连段，一边削减体力一边累积零织槽。

当零织槽累积到一定程度之后（6格以上为佳）就可以切换为零织模式了。零织模式中可以使用各种必杀技的D强化版，破防能力飞跃般提升，另外一部分普通技和特殊技也会产生变化。虽说基本上在通常模式连段让对手倒地后切换为零织模式最理想，不必花费多余的零织槽去想办法捕捉对手，但零织槽累积量比较理想的话倒也无所谓。零织模式中破防的最主要方式是特殊前冲的快速中下择，但随便乱用的话会被对手轻松迎击掉，因此可以先用236A派生214D的连携快速接近对手，或是直接让对手防御236D，就能相对安全地进行二择。

OD性能

- ►623B、623C和J236C后的派生D强化
- ►零织槽自动增加
- ►236B、236C后的派生6D强化
- ►236236C强化
- ►236D派生剑刃数量增加
- ►632146D强化

应用连段

连段构成	备注
【对手版中，通常模式】2A×2>2B>2C>236B派生214A>2B>623B派生214B>623B	回收6格零织槽的基本连段。236B派生214A后的2B需要提前输入一点
【通常模式】{2B>5C}or{6B（对手蹲姿受创）>（RC）2C>5C>6C}or{6C（FC）>CT>2C>5C>6C}>236B派生214A>2B>5C>（HJ）JB>（延迟）JA>JC>5A>623C>（HJ）JB>JC>JD	回收4格零织槽的连段。JA需要延迟到最大。最后的JD是切换为零织模式直接开始近身战
【零织模式，零织槽3格以上】前冲JC>2B>5B>236C派生6D派生214B>5B>5C>（HJ）JB>JC>（jc）JB>JC>J236C派生D>5A>5C>623B派生D	HG槽有50%以上时，可以在J236C派生D后追加236236C来提升300伤害
【对手版边，零织模式，零织槽1格以上】前投>236B派生A>2C>5C>2C（第1击）>236B派生214A>2C>6C>623C派生D	仅消耗零织槽1格的版边投始动高伤连段
【对手版中，自身体力100%，零织模式，零织槽3格以上】3C（FC）>2C>COD>{236236C派生214D}×2>5C>2C（第1击）>236B派生214A>2C>5C>2C（第1击）>6C>JC>（jc）JC>J236C派生D	236236C之后派生214D要延迟一瞬，让IZAYOI瞬移至对手的身后。如果HG槽不够100%，就只使用1次DD，零织槽需求量减少为2格以上

KAGURA

基础战术



※KAGURA的指令中蓄力技和派生技极多，以下为图记述方便，全部省略“蓄力”和“派生”字样。例如2（蓄力）8C直接描述为28C，5D派生A直接描述为5DA。

KAGURA的移动速度和重攻击出手较慢，但相对拥有相当高性能的必杀技。在战斗中以必杀技展开的攻势非常具有破坏力。立回的起点首先是使用飞行道具46A/B，然后以追赶的方式给对手制造压力。虽然这招的指令是46，但输入的时候建议最好以13的指令来出，在出招硬直中也一直拉住下方向。如果对手跳过飞行道具，就可以立即以28C来对空。以飞行道具为屏障接近对手后，先用2A固定住对手，然后连锁中段的6A与下段的5B、2B来破防，并带入连段。而在被对手压制的情况下，28C是非常值得信赖的插动技。发动的瞬间立刻进入无敌属性，摸到CH可以带入连段，用来对空的话即使被防御也几乎不会遭到确反，对于缺乏机动力的KAGURA来说是非常重要的招式。

D连携是从3种架构中发起的派生攻击，每种架构中的招式触碰到对手后，都可以取消进入另外的架构，但一次连携中每种架构只能使用一次。这种D连携的破防效果也非常强力，例如6DA和6DB就能简单地形成表里择，就算对手靠版边也能绕到身后。6DA后先连携5DA，确认命中后即刻便可前冲取消带入连段。6DB则能连携上2DC，命中后再接上5DC，如果运到版边还能带入版边连段。另外5DA作为确认用招式也具有十足的价值，只要触碰到对手即可用前冲或急退取消。在D连携中如果感觉到无法破防，不妨直接派生5DA→前冲取消，然后重新展开压制。虽然前冲后KAGURA会有若干帧数上的不利，但因为存在其余的连携派生，对手也不能随意出手。预读到对手的无敌技插动时，也可以5DA→急退取消来闪避。而面对擅长远距离飞行道具或弹属性牵制的对手，使用带有弹属性霸体的突进技6DC来突袭是最好的选择。

OD性能

- ►架构连携上限次数取消
- ►41236C强化
- ►D派生中部分招式命中效果变化

应用连段

连段构成	备注
2A>2B>3C>2DC>5DC>28C	版中基本连段
前投or后投>6C>6DA>2DA>46B>3C>2DC>6DC	投后基本搬运连段
28C（CH）>5A>6B>（HJ）JA>JB>（jc）JB>JC>JD28D	升龙对空后的高伤连段。最后的DD不出的话，可以用JD、J2D或J6D，配合3、6派生移动来进行各种表里起身择
【对手版边】6A派生B>3C>2DC>5DA（前冲取消）>5B派生B>5C>46B>6C>6DB>2DA>5DC>2C>41236C	版边中段始动连段。5DA（前冲取消）>5B的部分，5B拉住4方向出，可以保持对手被关在版边。2C之后将DD换为46B就是版边起攻，换成28C虽然可以增加300伤害（DD增加400伤害），但会被空中受身的对手打CH确反
5DA（FC，前冲取消）>5C>5DC>2DA>46B>6C>6DB>2DC>5D28D	带有上中段GP的5DA摸到FC后的高伤连段。2DA要在对手刚刚飞越自己头顶的时候输入

※KAGURA的D连携中，在2D已经使用过的情况下，输入1D会辨认为5D，输入3D会辨认为6D，合理运用这一点可以简单地完成带入两个蓄力必杀技的连段。在D派生中入构后按住攻击键，可以最速出招。

TERUMI

基础战术



TERUMI的最大特征是D系攻击拥有快速增长HG和防止对手增长HG的特点，而且虽说他的必杀技只有3招，但超必杀技却多达6招，配合他回气快的特征，用各种性能的DD输出，还能顺便防止对手的Burst，可以说是特化了攻击方面的角色。

5D的攻击距离长，判定也强，对于牵制地面的对手非常好用。出招的时候随时准备236D，一旦确认命中就立刻追加带入连段。而且236D突进速度快，普通防御还没有确反，基本上可以安心用作突袭。发起攻势时，JC和JD比较好用。JC的空中持续时间长，配合跳跃冲刺使用是极具威胁的跳跃切入手段。而且以JC→J2D的方式使用，也能衍生出极具威胁的快速低空中段。JD发生虽然慢，但对前下方的判定极强。活用这两招可以强行让TERUMI进入最擅长的近身战距离。

近距离要维持攻势，就要用到2D和6B。对于稳固防御的对手，让其防御2D不仅能获得极大的优势，而能将推远的对手拉回身边，顺便增加大量HG槽。当预读到对手选择插动抢招或是起跳逃走时，先置6B就有不错的收效，能让空中受创的对手强制倒地带入连段，同时被防御也能获得有利帧数。

TERUMI的主要破防手段是中段的低空J2D和214D指令投。J2D可以在连携中的5C（第1击）和2C之后跳跃取消使用，能给对手带来极大的压力。指令投距离极长，命中之后可以大量回收HG槽，不过注意被跳起来躲过的话就是CH确反，因此不要用得太多被对手抓住习惯。



▲持续攻势的6B按住不放会成为假动作，之后使用投技也可以用来破防。

OD性能

- ▶D系通常技强化，HG回收量提升
- ▶全DD技强化
- ▶DD技在特定时机可相互取消

应用连段

连段构成	备注
2A>2B>2C>5D>236D>63214B>前冲6C	版中2A起的基本连段。注意2A只能打一个
【对手蹲姿受创】J2D>前冲5B>5C（第1击）>（jc）J2D>前冲5B>5C>5D>6D>236D>63214B	版中中段起始的连段。前冲5B一定要贴住对手
5B>5C>3C>22C（最大连打）>41236C>前冲5B>5C>3C>6D>236D	高伤回收HG连段。抢血的话可以最后再追加DD
【对手版边】2B>5C>3C>22C（最大连打）>2C>5C>3C>6D>5C>3C>236D	版边下段起始的基础连段
【对手空中受创，HG100%】6B>CT>5C>22C（连打LV2）>41236C>前冲5B>5C>3C>6D>236D>623B	HG100%的高伤连段。6B打中对手起跳的情况时常会有，而且被防的情况下无法连锁CT，因此算是实战向连段

KOKONOE

基础战术



KOKONOE地面冲刺速度快，通常技的性能也极强。首先应该在地面观察对手的行动模式，伺机安置D重力装置，然后以214A/B/C的火球来牵制对手的行动，制造出有利的状况。火球的攻击判定极大，持续时间也很长，能够非常有效地限制对手的行动。设置重力装置并放出火球后，本体也可以使用22C传送，在对手防御火球之后施以突袭二择。

当然重力装置也可以作为连段构成使用，因此在平时的立回中应该有意识地注意节省重力槽。从空中发起攻击的情况下，JA和J2C非常强力。JA的发生速度快，而且按住A键不放还能大幅延长攻击时间，在制空方面绝对值得依靠，配合低空跳跃冲刺也是极强的跳跃切入手段。J2C虽然出手稍慢，但带给对手的防御硬直极大，即使是直防，KOKONOE落地后也有绝对的优势，更何况J2C的攻击范围从正上方一直持续到正后方，对地面有绝对的压制效果。从空中突入近身战以后，用下段的2B和中段的6B就可以施加二择并带入连段，并尽量将对手搬运到版边。在版边连段后以632146D的不可防御黑洞起攻，对手的脱离手段屈指可数，而且可以直接带入超高伤害的连段。

防御方面，持有头属性无敌的6A是对空的重要迎击手段。事先输入6A→6C的连锁，对空命中的话即可带入连段，被防也能通过跳跃取消来消除破绽。立回中的22B设置也能帮助KOKONOE时常取得先手。当对手进行通常技的连锁压制时，可以看准机会连打22C传送进行脱离。22C只要有1帧的空隙即可发生，对大部分的中段技二择都能进行反制。被对手近身起攻，特别是自身靠版边的时候，可以起身使用214214A，发动瞬间带有无敌，而且大火球还有发生保证，即使被防也不容易受到大确反。



▲设置火球与重力装置，确认对手防御后以22C瞬移展开二择是非常强力的战术。

OD性能

- ▶重力装置影响力强化
- ▶2363214C强化
- ▶重力槽消耗量减弱，回复速度提升

应用连段

连段构成	备注
2A×2>5B>6A>5C>3C>236A	版中下段2A起的基本连段
【对手版中】6B>22A>前冲6A（最大蓄力）>2C>6C>（jc）JC>J6D>J236D>前冲6B>22A>前冲5C>236B	版中中段起始的连段，即使被防，22A也可以遏制对手的反击。JC要延迟一点出
【对手蹲姿受创】2B>5B>5C>2C>5D>5B>5C>236D>6A（最大蓄力）>6B>22A>6A（最大蓄力）>6B>236B	无消耗高伤连段。6A（最大蓄力）后的6B要稍稍延迟一点
【对手版中】前投>9D>前冲3C>22B>3C>（22B命中）>2C>6C>J236D>236C	J236D需要稍稍延迟一下
【对手版边】632146D>22B>3C>（22B命中）>2C>6C>（jc）JC>JD>J236D>6A（最大蓄力）>6B>236B>5C>236C	版边黑洞起攻高伤连段。22B和3C都需要最速

奖杯攻略

奖杯总数	57	铜杯	48	银杯	5	金杯	3	白金	1

虽然白金的总体难度不算高，但若是不擅长FTG的玩家，则难度至少上升到7，耗时也要视情况延长10小时左右。最难的奖杯涉及到一点点运气，需要玩家有一定耐心。另外最后6个隐藏奖杯与DLC角色相关，必须花钱从PSN商店中下载TERUMI和KOKONOE的使用权才能获得（初回版中附赠TERUMI的下载码），不过不关系到白金奖杯的获得。注意所有关于角色和系统的奖杯，都不能在教学模式、练习模式和挑战模式中获得，而且达成条件时玩家必须处于1P位置。

项目	内容
白金难度	5/10
白金所需时间	40小时
在线奖杯	5
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	两个手柄

白金路线

1. 完美通关故事模式。
2. 选用故事模式通关后解锁的KAGURA，通关一次街机模式。
3. 在练习模式中选择一名主力角色，练习半小时以上，熟悉其技战术与连段。
4. 使用该角色挑战深渊模式，突破5个迷宫。
5. 回收教学模式、竞赛模式、建御雷神挑战模式、无限战神模式和挑战模式的奖杯。
6. 进入对战模式，用第二个手柄配合，拿到全部角色相关奖杯。注意角色相关奖杯只能在1P位置达成条件才能获得。
7. 完成网战模式下的所有奖杯，并在录像鉴赏模式下播放其中一段网战录像。
8. 进入画廊模式，获得画廊模式的相关奖杯。（如果未达成，可以用P$点数购买相关项目。）




刻の幻影

白金

取得条件：获得所有奖杯

奖杯说明：不包括列表最后的六个DLC奖杯。




放课后BBタイム!

铜杯

取得条件：完成チュートリアルモード

奖杯说明：完成该模式下除“战术指南”以外所有的指南。全部可以用FN1跳过。




続きはストーリーモードで!

铜杯

取得条件：完成アーケードモード

奖杯说明：任意一名角色完成アーケードモード均可获得。建议选择KAGURA，同时获得“男は黒に染まれ”的奖杯。




多分これが一番高得点だと思います

铜杯

取得条件：通关スコアアタックモード时获得2亿分

奖杯说明：该模式下通关即可额外获得3000万分。另外PERFECT胜利奖励500万分，连胜两局奖励1000万分，无伤胜利奖励1000万分，且无伤和PERFECT得分可以叠加。与总共10名角色的战斗中，只要一场不败，并达成6场PERFECT胜利即可获得该奖杯。




进击のハイランダー

金杯

取得条件：全角色完成ハイランダーアサルトモード

奖杯说明：本作最难的奖杯。这里的全角色指的是除KAGURA、TERUMI和KOKONOE以外的角色。建御雷神的打法在前文中已经提到过，这里给出全角色的个别详细战术。

RAGNA：对头部攻击用JCJD＞（jc）JCJD＞J214D，对核心攻击用OD状态下632146D。

JIN：对头部攻击用JCJ2C＞（jc）JCJ2C＞JD＞J214C，对核心攻击用OD状态下632146C。

NOEL：对头部攻击用JCJB＞（jc）JCJB＞J236C，对核心攻击用OD状态下JCJBJC循环。

RACHEL：对头部攻击用JBJC＞（jc）JBJC＞J236C，对核心攻击用OD状态下632146C（之前的所有J236C电柱正好设置在核心面前）。

TAOKAKA：对头部攻击先用J236BBBBB，打出硬直后立刻换236C（连打），对核心攻击用OD状态下236C（连打）。

TAGER：移动依靠236B（最大蓄力）来完成，可以无视BOSS的所有攻击。对头部攻击用236B（最大蓄力）派生236A，对核心攻击用OD状态下236236B派生236236B。注意TAGER的移动能力很难对应浮游炮骚扰和全屏攻击，前者在必要的时候可以用236236B清理掉，后者基本上只能放弃了，好在血量够多，平时费血的情况也不多见。

LITCHI：对头部攻击用JBJC＞（jc）JBJC，对核心攻击用JBJC循环。BOSS的非下段攻击可以用41236D来防御。

ARAKUNE：该角色是本模式最大的难点，需要重点解说。首先平时的移动以2段前跳来完成，同时确认帝的攻击方式，如果是追踪镭射炮（或者其他确认无法伤及自身的招式），就立刻空中出J6C循环赶路。来到BOSS吞噬招式的极限攻击距离后，先看BOSS的行动，确认是镭射炮或者吞噬或者震地后就立刻J6C突入，命中BOSS后再出J236C，这样很可能将BOSS打出硬直。将BOSS打出硬直后落地，重复5C＞6C派生6C派生2C来进行输出。BOSS使用蓄力镭射炮时，一定要第一时间出5C＞6C派生6C派生2C来将其打断，大概需要两个循环的时间，如果时间比较紧张，建议使用RC来取消掉最后派生2C的硬直，可以加快攻击节奏。露出核心后，立刻开OD，然后不断5C＞6C派生6C派生2C循环，有剩余的HG槽的话用RC来加快攻击节奏。BOSS出全屏镭射炮时，移动手段选用空中J6C循环，因为可以自动避开地面的第一击，比起其他角色来要稍微安全一些。由于该角色在攻击输出时频率不够高，且自身破绽极大，建议以自身安全为主，步步为营保存血量，千万不要贪心。必要时刻记得用RC取消招式硬直来回避危险。

BANG：对头部和对核心攻击均用JCJ2C＞J623B。注意不要开OD，否则不能进行空防不说，攻击节奏还会变化，不适合没有练过他的玩家。

CARL：首先自身靠近BOSS后，用22D将人偶召唤过来，然后对头部攻击。本体用JB＞（jc）JBJC＞J214C,同时操作人偶以41236D攻击。对核心攻击用OD状态下236236D，本体同时以JBJC＞J214C攻击。

HAKUMEN：对头部攻击用JC or J2C，对核心攻击用OD状态下214214B后632146C连发。

TSUBAKI：对头部攻击用JBJCC＞J214C or J214D，对核心攻击用OD状态下632146B，本体继续JBJCC＞J214C or J214D。

HAZAMA：由于地面移动能力低下，移动方式主要依靠J9D派生D来完成（JDASH会有一段不能防御的时间，相比之下没有J9D派生D来得安全）。对头部攻击用JCCCCC＞J214B，对核心攻击用OD状态下236236B。

MAKOTO：对头部攻击用JCC＞（jc）JD（LV3），对核心攻击用OD状态下632146D。

VALKENHAYN：对头部和核心攻击均用JBJC＞J214B，一旦打出硬直即可开OD抢血。远距离移动时可以利用D狼化后的6D，速度极快，基本上可以100%阻止蓄力镭射炮。

PLATINUM：对头部和核心攻击都用236B，HG槽用来RC取消攻击核心时236B的硬直以提高输出频率。由于PLATINUM即使2段大跳也够不到最高点的浮游炮台，因此在看到浮游炮出现后，应该先防住一波炮击，然后236B打掉正面的炮台，如此重复。

RELIUS：对头部攻击用JB＞（jc）JBJC＞J236C，对核心攻击用OD状态下236236D，本体继续JBJC＞J236C。



AMANE：对头部攻击用JD(长按) or J6D(长按)，对核心攻击用OD状态下236DA派生设置，然后5D循环。

BULLET：由于移动速度低下，且缺少远距离判定招式和高威力多段打击技，也是深受BOSS折磨的角色。移动只能2段跳或者JDASH步步为营前进，在极限距离确认BOSS出招产生空隙后再突入。攻击头部用JB >(jc) JBJC，确认打出硬直后立刻发动OD，继续JB >(jc) JBJC抢血。由于移动能力和招式判定距离不理想，她能打断BOSS蓄力镭射炮的机会极其有限，因此平时要多用硬直后的OD攻击抢血，不要把核心攻击当成惟一的输出机会。如果有机会打出核心，就连发OD状态下的236A(长按)，HG槽可以用来取消收招动作，进一步提升伤害。另外BULLET因为攻击判定的问题，受浮游炮牵制的时候非常痛苦，笔者个人的对应方式为防住一波炮击后，第一时间垂直2段大跳JC打掉顶部的炮台，如此重复3次。

AZRAEL：对头部攻击用JBJC >(jc) JBJCJD，对核心攻击用OD状态下236236D。另外AZRAEL对部分难缠的攻击(例如浮游炮骚扰、连续镭射炮)可以用214B(长按)来对应。

ν=13=：开场22A切换成近战模式(头上有光环)，对头部攻击用236C循环，对核心攻击用OD状态下632146D。

μ=12=：平时在BOSS的吞噬攻击极限范围处，不断以JD(长按)设置浮游炮对头部进行攻击。BOSS进入蓄力镭射炮状态后，立刻近身5C > 2C循环。对核心攻击则先设置浮游炮，然后以OD状态下632146D输出。

IZAYOI：对头部攻击用通常模式JAJBJC循环，对核心攻击用OD状态下零织模式下632146D召唤副机，再以236236C输出。

KAGURA：对头部和核心攻击都用2(长按)8C。

TERUMI：对头部攻击用JC >(jc) JC > J2D，对核心攻击用OD状态下623B。

KOKONOE：对头部攻击用6C > J2C，对核心攻击用OD状态下236C。

ボスラッシュ! (银杯)

取得条件：在アンリミテッドマーズモード中战胜10人

奖杯说明：本作的无限战神模式中，对手的强度比前作更强更难缠。不过这个奖杯其实并不要求打通该模式，而是只要在这个模式中“累计”战胜10人即可，即是说将第一名角色打败10次都可以。推荐选择最好对付的BANG。

努力→胜利→友情! (铜杯)

取得条件：在トレーニングモード中训练30分钟

コンボリスト (银杯)

取得条件：チャレンジモード中完成500问

奖杯说明：每个角色的前20条连段都比较初级，如果是有FTG基础的玩家，即使是完全没摸过的角色，相信也能在15分钟以内完成他的前20条。本作算上两名DLC角色一共有26人，每个角色打完20条，获得该奖杯绰绰有余。

たんけんイカルガのまち (银杯)

取得条件：在アビスモード中通关5个迷宫

To Be Continued (铜杯)

取得条件：在ストーリーモード中完成EP1

そして续编へ…… (金杯)

取得条件：在ストーリーモード中完成全部章节

奖杯说明：参照前文的“故事模式”详解。在剧情中按STRAT键调出菜单，将“テキストスキップ”设定为“すべて”，然后按R1可以快进所有剧情，能够在1小时内完成该奖杯。

P$で买えない价值がある (金杯)

取得条件：ギャラリーモード收集率达成50%

奖杯说明：注意收集率50%是加算画廊模式四项分项下的所有收集要素。完成故事模式、深渊模式、竞赛模式和建御雷神挑战模式的奖杯后再来画廊，基本就可以获得该奖杯了。不够的话就用P$点数随便买点500、1000的同人图。

动画を见るときは部屋を明るくして离れて见てね (铜杯)

取得条件：在リプレイシアター中观看一次录像

奖杯说明：由于录像只会保存网战录像，因此这是实质上的线上奖杯。

女子力アップ☆ (铜杯)

取得条件：编辑D-Code

上出来だ! 褒めてやろう! (银杯)

取得条件：网战等级提升至初段

奖杯说明：本作的网战优化非常好，即使是1格信号都能对战，而且在初段之前即便输掉对战也能获得经验，因此纯粹是时间问题。如果能保持连胜的话，30场不到就可获得奖杯。



ここは最高の餌场ではないか! (铜杯)

取得条件：在プレイヤーマッチ中获得胜利

奖杯说明：随便叫上个朋友打赢一场即可。

最高の强者が集まる最高の舞台 (铜杯)

取得条件：在オンラインロビー模式下进行3场对战

终わらせますよ! (铜杯)

取得条件：发动OD

法阵展开! (铜杯)

取得条件：在OD状态下发动DD技KO对手

まずはそのガードをぶち坏す! (铜杯)

取得条件：发动CT100次

クラッシュ☆バング- (铜杯)

取得条件：用CT破坏BANG的防御

スーパーぬるぬる魔神 (铜杯)

取得条件：拆投100次

ナイスバースト! (铜杯)

取得条件：发动Burst时冲击波没有接触到对手

奖杯说明：用远程飞行道具触发Burst即可。

Blue sanction (铜杯)

取得条件：打出全部角色的AH

奖杯说明：KAGURA、TERUMI和KOKONOE三名角色不在对象内。

俺のモノになってくれ! (铜杯)

取得条件：用AMANE的AH命中所有男性角色

奖杯说明：目标为RAGNA、JIN、HAZAMA、BANG、CARL、TAGER、ARAKUNE、HAKUMEN、RELIUS、AMANE、AZRAEL和VALKENHAYN。KAGURA和TERUMI不在对象内。

さて、实验の时间だ……

铜杯

取得条件：用RELIUS的AH命中所有女性角色

奖杯说明：目标为NOEL、RACHEL、TAOKAKA、LITCHI、TSUBAKI、MAKOTO、PLATINUM、BULLET、ν=13=、μ=12=和IZAYOI。KOKONOE不在对象内。

Hello world！

铜杯

取得条件：第一次启动游戏

第666拘束机关开放！

铜杯

取得条件：选择RAGNA打出666伤害

奖杯说明：先让对手进入危险状态（耗完盾防槽），然后RAGNA用JA>5A×2的连段。

刹那如月雪华尘

铜杯

取得条件：选择JIN在一局对战中用22C命中对手9次

チャンバ-内、正常加圧中

铜杯

取得条件：选择NOEL用236C打出CH

今日は风が骚がしいわね

铜杯

取得条件：选择RACHEL在一局对战中使用D系吹风20次

62秒でケリをつけるニャス！

铜杯

取得条件：选择TAOKAKA，在对战倒计时62秒时用J236236D将对手KO

奖杯说明：先将对手打残蓄气，在62秒时发动OD停止时间后再出招比较稳妥。

まだまだルーキーだな

铜杯

取得条件：选择TAGER在一局对战中用J360C（空中一圈C）命中对手3次

御无礼

铜杯

取得条件：选择LITCHI用AH打出CH

怒首领虫 大复活

铜杯

取得条件：选择ARAKUNE打出100HITS以上

奖杯说明：先将ARAKUNE打成残血，然后ARAKUNE满HG槽发动OD，在OD状态下使用连段236236C>236236C。

お前の铁槌に钉を打て！

铜杯

取得条件：选择BANG，在OD发动中使用236236D将对手KO

奖杯说明：BANG的236236D发动条件是风林火山标记点亮，因此要先用5D、2D、6D和JD命中对手。然后蓄满50HG槽，让对手残血后发动OD，然后出招即可。

かるるカンタ-ビレ最终乐章

铜杯

取得条件：选择CARL，用623C起手、214214D收尾的连段将对手KO

奖杯说明：对手选择TAGER。首先CARL蓄满100%HG槽，将TAGER推到版边，然后将TAGER体力控制在2000左右，用22D把人偶召唤到身边来。最后使用连段623C（第2击）>（RC）2C>2C>214214D即可达成。

なんだ、ただのハクメンか

铜杯

取得条件：选择HAKUMEN打出10000以上伤害的连段

奖杯说明：对手选择TAGER。首先HAKUMEN蓄满八勾玉（可以用3次6D来加快速度），将TAGER推到版边，然后TAGER消耗完盾防槽进入危险状态。最后用连段6C（最大蓄力）>OD>5C>41236C（第1击）>CT>2C>J214B>J66>JC>5C>632146C即可达成。注意2C之后的J214B速度要快，然后J66是在还没落地之前延迟出，JC尽量打低点，让落地后的5C能够碰到TAGER。

ソ-ドサマナ-の数を数えろ

铜杯

取得条件：选择ν=13=，在一次连段中使用全部D系空间剑攻击

奖杯说明：远程模式下4DD>236D>（RC）5DD>6DD>2DD>JDD>J2DD。

ヒントは……

铜杯

取得条件：选择TSUBAKI，在一次连段中使用全部D版必杀技

奖杯说明：对手选择TAGER。先蓄满50%HG槽和LV5的D槽，然后将TAGER推到版边。发动214214D的超必杀技，然后开OD，在OD状态下使用连段623D>J236D>J214D>6C>4（长按）6D>236D>214D>22D。这套连段的要点在于6C之后要立刻拉住4蓄力，4（蓄力）6D和236D之间一定要接得快。

この男、人を骗し食らう蛇

铜杯

取得条件：选择HAZAMA，用OD状态下的214D派生632146D将对手KO

见せてやる、クサナギの剑を！

铜杯

取得条件：选择μ=12=在一局对战中使用63214B 10次

その强さ、ギャラクシー级！

铜杯

取得条件：选择MAKOTO在一局对战中使用所有的LVG攻击命中对手

奖杯说明：对应招式为5D、2D、JD、236A派生D、623C派生D、46派生D、214A派生D、214B/C派生D、214A派生C派生D、236D、632146D、236236D派生D派生D、2363214D。以上这些招式全部要在OD状态下打一遍。建议先将对战局数改为至少5战3胜，时间改到无限。

パ-フェクトよ、ヴァルケンハイン

铜杯

取得条件：选择VALKENHAYN，获得一场PERFECT胜利

このロリコンどもめ！

铜杯

取得条件：选择PLATINUM在一局对战中使用2（长按）8C当身成功3次

トラバサミノ-ル再び

铜杯

取得条件：选择RELIUS在一局对战中使用22A/B/C 10次

インフィニット☆ジャスティス

铜杯

取得条件：选择IZAYOI在一回合中蓄满16格零织槽

CheapFinish！

铜杯

取得条件：选择AMANE，使用各种D系攻击以防御磨血的方式胜利

わたし一人で十分だ

铜杯

取得条件：选择BULLET，在OD状态下使用720A（转2圈A）派生720D派生1080D（转3圈D）将对手KO

奖杯说明：这个DD技派生需要消耗100%的HG槽，而且对手如果体力在2100以下就无法派生，所以要注意控制对手的体力，保持在2100以上，5000以下正好。

杀ッテヤルデス

铜杯

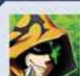
取得条件：选择AZRAEL，在附加上下两个弱点的情况下，使用236236D命中对手

男は黒に染まれ

铜杯

取得条件：选择KAGURA完成ア-ケ-ドモ-ド

漆黒のスサノオ

铜杯

取得条件：选择TERUMI完成ア-ケ-ドモ-ド

弱い者イジメは好きじゃねえなあ！

铜杯

取得条件：在チャレンジモ-ド中完成TERUMI的20条命题

俺样のゲ-ジがこんなに溜まりやすいわけがない

铜杯

取得条件：选择TERUMI在一局对战中使用所有的DD技命中对手

奖杯说明：参照MAKOTO的相关奖杯，改动对战局数和时间。

「最强」と「最高」の娘

铜杯

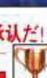
取得条件：选择KOKONOE完成ア-ケ-ドモ-ド

科学こそカだ！

铜杯

取得条件：在チャレンジモ-ド中完成KOKONOE的20条命题

ファイナルフュ-ジョン承认だ！

铜杯

取得条件：选择KOKONOE，用2363214C打出10000以上伤害

奖杯说明：蓄满100%HG槽，发动OD状态下的2363214C（最大蓄力+摇杆连续回转）。





横行霸道V	Rockstar Games	动作冒险
PS3	Grand Theft Auto V	美版
	2013年9月17日 本地1人，在线1～16人	59.99美元
	可以与智能手机联动	对应玩家年龄：17岁以上

毫无疑问，《横行霸道Ⅴ》就是2013年的年度游戏，把这个桂冠给其他任何一款游戏都不足以服众。《横行霸道Ⅴ》就有如大海，汇集了数不清的游戏要素，而其他游戏充其量只能算是大江大河，虽然其中也不乏精品，但和《横行霸道Ⅴ》相比不是一个级别的。而且如此优秀的作品竟然还能同步推出中文版，不玩真是对不起“游戏玩家”这个头衔。来吧，让我们一同在洛圣都这个虚拟世界里醉生梦死！

文 纱迦 美编 NINA

洛圣都传奇——故事模式完全解析

系统说明



操作指南

载具控制

PS3	功能
L2	刹车/停车时倒车/飞机减速/直升机下降
L1	驾车射击或装载武器开火/左右滑行（飞机和潜水艇）
R2	加速/飞机加速/直升机上升
R1	手刹车/左右滑行（飞机和潜水艇）
左摇杆	操纵方向/俯仰翻转（飞机和潜水艇）
右摇杆	旋转视角/瞄准
L3	喇叭/点按可切换警笛
R3	往后看
L3+R3	发动特殊能力（仅限富兰克林）
△	进入或离开载具
○	电影特效镜头/接电话
×	手刹车/挂电话/发射空中武器
□	更换武器
↑	使用手机
↓	按住可以叫出换人菜单/点按可快速换人
←	按住可以叫出电台频道拨盘/点按可快速切换频道
→	按住可升降敞篷车的车篷/点按可以切换大灯
SELECT	切换视角
START	暂停

步行控制

PS3	功能
L2	举枪/锁定
L1	按住可叫出武器菜单/点按可装备或卸下最近使用的武器
R2	开火/近战
R1	使用或离开掩体
L2+×	战斗翻滚
左摇杆	移动
右摇杆	旋转视角/瞄准
LS3	潜行模式
R3	往后看/缩放瞄准目标
L3+R3	发动特殊能力（仅限麦可和崔佛）
△	进入或离开载具
○	装填弹药/接电话/踢腿攻击
×	按住为慢跑/连按为冲刺/近战武器/挂电话
□	跳跃/攀爬/闪躲
↑	使用手机
↓	按住可以叫出换人菜单/点按可快速换人
←	引爆粘雷
→	与NPC对话/招计程车/场景互动
SELECT	切换视角
START	暂停

SAVE/LOAD



《横行霸道Ⅴ》的存档分为自动存档和手动存档两种。游戏默认为自动存档，玩家可选择关闭。自动存档和手动存档是互不干涉的，除非玩家手动选择覆盖，不然两种档一定是分开的。

当玩家完成足以影响游戏完成度的行为后，游戏就会自动存档。此外每个任务的过程中都有若干个检查点，一旦失败的话不用重来。任务的开始和完成前后都会自动存档，其特征是屏幕右下方出现顺时针旋转的标志。读盘也是这个标志，只不过方向为逆时针。

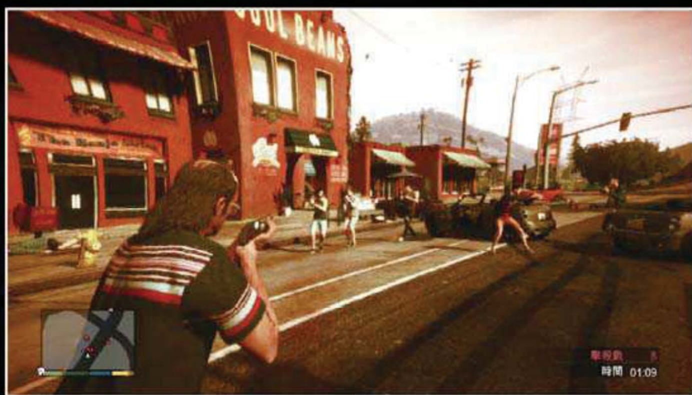
手动存档的方式有两种，分别是在家里睡觉，或是直接调出手机选择快速保存，两者没有区别。当玩家处于任务中时，不能用手机和睡觉的方式来选择手动存档。

游戏支持随时读档，具体为按START键调出菜单后选择游戏这一项。不过读档后有较长的读盘时间，应尽量避免。进入游戏时系统会自动读取时间最近的存档。

特殊能力

故事模式的3名主人公：麦可、富兰克林、崔佛各自拥有一种特殊能力，通过特定行动可以让屏幕左下方的黄色槽增加，这条黄色槽就是发动特殊能力所必须的条件。特殊能力的发动指令为L3+R3，发动后再次输入指令可以取消发动。





富兰克林

富兰克林的特殊能力只有在驾驶地面机动载具时才能发动，效果是发动子弹时间并提高车辆的性能。利用他的特殊能力可以轻松地实现过弯减速等操作，也可以用来攻击对手，不过在驾驶非机动载具以及飞机、船舶时无法发动。以下行动可以回复小富的特殊能力槽。

- 与车辆擦身而过：小幅回复
- 漂移：持续回复
- 在车流中逆行：持续回复
- 以最高时速90%以上的速度行驶：持续回复

麦可

麦可的特殊能力是子弹时间，发动后除自己外一切时间都会变慢，是战斗专用的技能。发动特殊能力后可以轻松瞄准敌人的要害进行攻击，也在短时间内快速给予敌人多次创伤。以下行动可以回复麦可的特殊能力槽。

- 爆头：回复7.5%
- 潜行扑杀或击昏：回复10%
- 生命值低于25%：回复20%
- 保持载具高速行驶：小幅回复

崔佛

崔佛的特殊能力是狂暴化，在这个状态中任何攻击都无法令其死亡。甚至连从几万米高空跳下来也能够安然无恙，完全可以说是无敌。但不死归不死，受到攻击一样会出现硬直。以下行动可以回复老崔的特殊能力槽。

- 任务失败：小幅回复
- 摔伤：小幅回复
- 受伤：小幅回复
- 被载具碾压：小幅回复
- 爆头：回复7.5%
- 炸死敌人：回复15%
- 保持载具高速行驶：小幅回复

基础能力

除了特殊能力外，3名主人公的基础能力也有区别，例如麦可长于射击，富兰克林长于体力，崔佛长于飞行。基础能力可以通过做特定的事情或是事件的奖励来提升，不过每名角色都是分开计算的，例如锻炼麦可并不能让小富和老崔的基础能力上升。每项基础能力值的上限都是100。可以采用挂机的方法来练能力，推荐玩家使用连发手柄，另外请备齐橡皮筋、透明胶、牙签。

体力



体力增加后可以让角色更长时间地冲刺、游泳，骑自行车时也不容易感到疲劳。以下动作会让体力上升 1 点：

- 跑动17米。
- 游泳1分钟。
- 骑车1分钟。

如果想快速练满体力，可以找个没人的荒野，用牙签卡住 × 键，摇杆往左下或右下方固定，就可以了。

射击

射击能力提高之后，用枪枝开火时的后座力会降低，进而提高角色的准确度，并可加快上弹速度，以及携带更多的弹药。战斗中玩家命中目标的次数(特别是爆头)越多，射击能力就会上升得越快。射击主要通过战斗来提升，此外还可以通过在靶场的训练来提高，不过部分挑战很有难度，具体如下：

- 获得金牌，射击增加3点。
- 获得银牌：射击增加2点。
- 获得铜牌，射击增加1点。

力量

力量影响以下 4 个方面：格斗威力，爬梯子的速度，掉落、撞车、爆炸、火烧造成的伤害，以及网球和高尔夫球的技巧。力量是相当有用的数值，要想提升的话只能靠参加网球、高尔夫球、瑜珈等运动。另外在格斗中每命中对手 20 拳，就会令力量增加 1 点。

潜行

此项能力提高之后，角色在潜行和正常状态下的行动就会更加安静，在潜行时的移动速度也会增加。在潜行模式下每移动 45 米，就会令此项能力提升 1 点。在潜行状态下每干掉 2 个敌人，就会令此项能力提升 1.5 点。要想提升的话推荐在有敌人的地方走到墙角，进行潜行模式，摇杆固定往角落里不断走就可以了。附近的敌人越多越容易练。

飞行



飞行技能越低，驾驶飞机时气流造成的影响就会越大，同时会提升角色驾驶各种飞行器的能力。每飞行 10 分钟：飞行能力增加 1 点。去飞行学校上课，可以令这项数值更快增加，具体上升数值受课程内容以及获得的评价影响。其中提升最多的是直升机快速飞行，金牌可以提升 6 点，银牌为 4 点，铜牌也有 3 点。直接开个直升机连发 R2 键也可以练，不过这种方式的速度着实堪忧。

驾驶

驾驶技能有助于提升车辆腾空时的操控能力，翘轮的难度也会下降。提升驾驶能力的基本方法就是多驾驶，一般来说 3 名角色都可以练满。而多进行特技动作更是会令其大幅提升。具体如下：

- 保持翘轮或漂移动作10秒，驾驶提升1点。
- 每腾空1秒并保持四轮着地，驾驶提升1点。

肺活量

影响角色潜水时间的长短。通过不断的潜水可以令其增加。每潜水 1 分钟，肺活量就会增加 1 点。有了潜水服之后，在水下挂机即可提升肺活量。



通缉度

通缉度是系列最具标志性的设定之一，它会以星状标志出现于屏幕右上方，平时不会显示，但当玩家犯罪之后就会出现。通缉度一共分为5个等级，随着等级的提高，警方出动的部队会越来越夸张，玩家也越来越难生存。

消除通缉度的方法是在一段时间内没有被警察发现。当玩家被警察发现时，屏幕左下方的小地图会呈红蓝交错闪烁，这表明警方已经发现了你的位置，他们会紧追不舍。如果你逃出了警察的视线之外，那么小地图上会显示正常的灰色，在这种情况下再保持一段时间不被警察发现，通缉度就会消失。当玩家被通缉时无法接受新任务，也无法换人。而当玩家在任务中时，也必须在没有被通缉的状态下才能结束任务。

要想逃过追捕，你需要在未被警察发现的情况下彻底远离他们，或是躲在一些很难发现的地方（如小巷、胡同、荒山，甚至是浓密的灌木丛）。由于警察不会主动进入这些偏僻位置，因此躲过去的几率很大。特别是上山和下海这两招更是屡试不爽。但注意当通缉度达到三星时，警方会出动直升机，要躲直升机的需要在上空看不到的位置，如室内、桥下、隧道中。

交通工具

本作构筑了一个广阔的虚拟城市，要想绕城市一周需要很长时间，因此出行时选择哪种交通工具是个大问题。下面简单解说一下：

11路：11路公共汽车当然有效，不过速度也是最慢的。长时间跑动还需要消耗体力，体力不够时HP会自动下降。当体力达到最大值之后才能无限制奔跑。跑动有两种方式，分别是按住×键和连点×键，连点比按住跑得快，但消耗的体力也越多。

自行车：速度比跑步快，但基本上没有人用。

摩托车：速度值得信赖，操作也比较灵活，缺点是没有防护措施。高速行驶时发生碰撞往往就会送命，被警察通缉时也容易被乱枪打死。

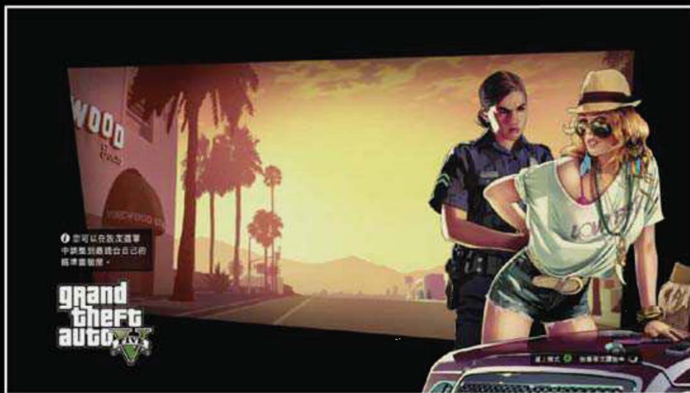
汽车：最常用的交通工具。在后面我们将单独讲解。

飞机：要论速度的话当然是飞机最快，但每种飞机的降落都有一定难度。普通飞机需要跑道才能降落，直升机、飞艇只需要平地就能降落，但操作十分困难。购买游戏初回限定版的玩家还可以解锁原子飞船，从而在初期即获得飞行载具，只不过注意降落时一不小心就会机毁人亡。

舰船：速度不算快，操作简单，但只能在水域行驶。

出租车：最快捷的出行方式，玩家可以当街按→键来招呼拦车，也可以直接打电话给出租汽车公司叫车，上车之后可以任意选择任意地点（包括导航点），之后再按一下○键，即可以直接跳到目的地，十分方便。注意上出租车的指令为△键，如果不小心长按△键就会变为抢出租车。不过使用出租车虽然方便快捷，但有时会出现让任务进行不能的BUG，例如来到目的地没有发现目标人物，遇到这种情况可以自杀重来，即可恢复正常。另外如果在车辆无法通行的地方叫车，则会显示暂时没有能派的车。





汽车

玩车无疑是系列的一大乐趣。游戏中收录的汽车足足有175种之多，虽然没有一辆车是真实存在的，但有不少车都参考了现实世界的名车造型。这175种汽车类型各异，手感各有不同。选定之后放入自己的车库，便可将其据为己有。不过一旦你的爱车被遗弃或偷走，就需要去载具扣押处花钱赎回。此外玩家还可以把自己的爱车送去洛圣都改车王进行改装，不过由于改车费用昂贵，而主线中经常有限定车辆的任务，因此不推荐。故事模式中富兰克林可以买下洛圣都改车王，以后就可以免费改车了。

游戏中载具的出现规律可以用一个字来形容：刷！在特定位置出现的车辆是固定的几种，而且只要当玩家远离该区域再绕回来就会刷新。如果想要好车的话，可以去在剧情中被抢的珠宝店附近的一家名为CaCa的店的对面，这里可以找到一系列名车。不过需要注意的是游戏在更新之前有BUG，玩家在街上开回来的车哪怕是完好地停在自家车库里，也有一定几率在做完任务后消失。这个BUG几经修复依然没有完全解决，因此不建议玩家在故事模式里花太多时间和金钱在玩车上。

说到利用汽车，自然离不开系列招牌的当街抢车，只要靠近任意一辆车按△键，即可将其抢过来。不过需要注意的是有些车主会立刻还击，另外抢车时如果警察在旁边，就会立刻受到通缉。



手机

在游戏中4名主人公（包括在线模式的自创角色）都可以通过按↑来使用手机。游戏中的手机功能异常强大，最基本的功能当然是打电话、收邮件和发短信，在故事模式中游戏的剧情和支线主要就是通过手机来推进的。手机的其他功能包括：

浏览网页：玩家可以像生活中那样搜索资讯、查看广告、访问微博。当玩家完成特定任务或剧情后，网络上会实时更新动态报道。此外也有部分任务是需要在网络上进行操作的。

炒股：上网后选择财经部分，就可以进行炒股（需要剧情发展到一定程度）。游戏中有两个股市：LCN和BAWSAQ。前者为离线股市，后者为在线股市。LCN在玩家做出特定举动后会有较大的波动，但除此之外的时刻则是波澜不惊。BAWSAQ的变动比较大，可以真正用来赚钱，但亏的几率也不小。

购物：上网后选择旅游和交通，你可以花钱购买各种单车、汽车、游艇乃至飞机、坦克。当玩家购买之后，这些商品会在一定时间后送到你的车库、机库和码头。

快速存档：只能在非任务状态时使用。

拍照：玩家可以把自己的得意时刻拍下来上传到官网，此外也有需要拍照才能完成的任务。拍照时按R3可以自拍。

百分百俱乐部

本作单机部分有着游戏完成度的统计，每个GTA真饭的目标都应该是100%，具体情况可以在游戏中查看，具体为：故事任务69个、陌生人和怪咖任务20个，爱好和消遣42项，随机事件14个，以及杂项16个。并非所有的任务都算入完成度之中，后面我们将分项进行说明。总的来说，所谓的100%完成度只代表玩家完成了官方给出的课题，并不代表已经完成了游戏的全部内容。

以下为100%完成度的简易清单，具体说明请参看随后的分部说明。玩家可以在官网点击清单来查询自己的完成情况。



故事任务	69项
陌生人和怪咖	20项
爱好与消遣	42项
随机事件	14项
其他	16项

社交俱乐部

每个《横行霸道V》的玩家都应该去社交俱乐部注册一下。社交俱乐部（Rockstar Games Social Club）的网址是http://socialclub.rockstargames.com。这是Rockstar专门为其游戏打造的网站，功能强大支持中文。

当你注册成功之后，记得连接你的PSN账户。完成这一步骤后，只要你保持在线游戏，你的游戏记录将会自动上传至这里。当你登录之后，你可以清楚明白地看到你当前在游戏中取得各项成绩，包括每个任务的得分、游戏完成度、迷你游戏成绩等等，其数据之详细远胜于游戏中自带的统计资料。

现在加入社交俱乐部，还会附赠故事模式3个主人公的专用车库，外加打折商店，并于在线模式时赠送一把霰弹枪（去武装国度领取）、一辆跑车（在网上车店购买，需有车库）。此外玩家加入社交俱乐部之后，还可以在官网或游戏中申请加入帮派，加入帮派之后和帮派成员做任务有经验值加成，并会追加帮派服装、获胜动作等一大堆奖励。

真金不怕火炼！
——故事任务推荐金牌任务

奖杯“真金不怕火炼！”要求在故事任务与陌生人和怪咖任务中获得70面金牌。故事任务与陌生人和怪咖任务的总数超过100个，要想拿到70面金牌并非难事。每个任务都可以选择重玩，而且挑战不必在一次游戏中达成。例如交换条件任务的挑战是1.8分30秒内完成；2.在32秒内关完所有的窗口。如果玩家第一次游戏只完成1，第二次游戏只完成2，那么依然可以获得金牌。仅有疯狂杀戮系列的任务必须一次性完成。

我们首先来看看故事任务。故事任务也就是游戏的流程，100%完成度要求完成全部的69项，评价不限。故事任务的完成情况可以在暂停菜单的游戏→重玩任务中查看。故事任务一共有76个，76个故事任务中只有69项关系到完成度。我们推荐是全部完成，然后按后文的推荐来赚取金牌数量。一般来说，耗时长、需要开飞机、战斗多的任务都不推荐去拿金牌，因为难度比较高。

序曲

金牌条件：无
只要打过就是金牌。

小查

金牌条件：1.在拉玛的厢型车受损最轻的情况下完成任务。2.进入小查的视角十秒。3.持续使用富兰克林的特殊能力7秒。

难点提示：1.这个任务的金牌算是难度不高，因为没有限时，所以玩家不必急于赶路，小心开车，遇到难过的弯就用富兰克林的特殊能力对付过去，最后记得切换成小查的视角十秒以上即可。2.追击敌人的时候不用急着开，远远跟在后面就好，因为剧情里是固定追不上的，同时如果之前不记得用特殊能力，这里记得用够7秒。3.遇到敌人攀上火车的剧情后，立刻切换成小查视角，这时候玩家不需要控制方向，小查自己会找路走，富兰克林则会自动跟在后面，等有提示后再换回富兰克林操作即可。



错综复杂

金牌条件：1.在5分钟内完成任务。2.在和西门格斗时毫发无伤。3.用偷袭打晕园丁。

难点提示：1.这个任务的金牌是可以一次过完成的，不过玩家需要注意本作的格斗设计，在选择用拳头作为武器后，还要长按举枪键才会进入格斗状态，这个状态下是可以闪避敌人的攻击并反击的，活用这一点才可以在格斗中毫发无损地解决西门。因为任务本身没有保持车体完好的要求，所以开车时可以狂野一点，只要不撞车影响进度，怎么顺溜就怎么开。2.潜入麦克的豪宅时有三个注意点，第一个是要按照提示进入潜行状态，然后摸到园丁身后按照提示揍晕他。第二个是爬进屋子里时不要进入吉米或崔西的房间，避免被发现。最后则是在楼下时认准车库所在的地方，从走廊进入，在吧台处和网球教练乱搞的亚曼达是看不到富兰克林的。

婚姻咨询

金牌条件：1.在冒险野牛车受损最轻的情况下到达网球教练的藏身处。2.在5分30秒内完成任务。3.在载具上时开枪杀死3个敌人。

难点提示：1.一开始追杀网球教练是绝对追不上的，所以为了不让车子受损，还是请安全驾

驶吧。2. 之后的难点就是在急速行驶当中射死三个敌人，尽量朝着车窗打，陆续会有三辆车来追杀玩家，留给玩家杀的人是足够多的。3. 最后记得换回麦可开车回家，由AI自己开车会慢得要死，任务时间就赶不上了。

掌上明珠

金牌条件：1. 驾驶小海鲨水上摩托时达到极速。2. 踩单车时没有从车上摔下去。3. 从码头上一分钟内游到游轮处。

难点提示：1. 骑自行车的环节，玩家可以控制麦可下车后直接抢一辆就开跑，这样在比赛开始之后已经甩下儿子一大圈，获胜妥妥的。2. 到达码头后，操纵麦可跳下水，然后就猛打奔跑键让他一刻不停地游向游艇，1分钟的时间要求十分紧迫，稍有拖延就会失败。3. 因为麦可没有富兰克林那样的特殊能力，所以驾驶小海鲨部分会比较凶险，一开始的复杂水道要看小地图来开，必要时可以按暂停在大地图上看好路再开，甩掉敌人后在海面上奔驰一下，到达最高速后就可以开回沙滩旁结束任务。4. 这个任务重玩时比较特殊，麦可需要往家里赶一阵子才会结束。

侦查珠宝店

金牌条件：1. 在8分钟内完成任务。2. 在一张照片中拍摄到店里的三个安保设施。

难点提示：1. 要令这个任务拿金牌变得简单，有两点，一个是进入店内后立刻对着保安左方不远处有着警报器的大门拍一张照片，里面要包含摄像头和通风口，另外一个则是在爬到楼顶后，可以在最高处附近看到一个突出的阳台，从梯子爬到阳台处，然后直接跳下楼，角色不会摔死，但会省掉不少下楼的时间，加快完成任务的速度。

好丈夫

金牌条件：无

只要完成就是金牌。

珠光宝气前置任务1（巧妙路线）

金牌条件：1. 在不被发现的情况下偷走除虫大师厢型车。

难点提示：1. 除虫大师厢型车所在的仓库有两个入口，一个在靠内陆的一边，一个靠着海岸，从海岸那边开车到附近，下车后从后门潜入，就会看到另外一边门处有两个看着外面背对玩家的除虫工人，而这一边入口处还有一个在检查厢型车后部货箱的工人，也是背对着玩家，所以只需要潜行到这个工人身后，将他敲晕，然后悄悄把车子倒退着开出大门，就可以在不惊动另一边大门处两个除虫工人的情况下安然离开。

珠光宝气前置任务2（巧妙路线）

金牌条件：1. 击破运输车后门获得催眠瓦斯。

难点提示：1. 运输车的目标很明显，但要达成任务所说的条件，当街开枪风险有点高，建议是先把车抢过来，躲开警察通缉，然后在一个僻静的角落瞄准车门中央射击，取得催眠瓦斯。注意射击一次是打不开门的，要多射几枪。





重修旧好

金牌条件：1. 以爆头方式杀死5名敌人。2. 在不被发现的情况下摧毁所有拖车屋。3. 在生命值和护甲值受到最小伤害的情况下完成任务。4. 一次炸毁所有拖车屋。

难点提示：1. 这个任务中条件2和条件4是可以一起完成的，但条件1和条件3略有冲突，不过如果玩家善用崔弗的特殊能力，倒也可以达成。2. 一开始到达飞车党营地后会看到五个需要炸毁的拖车，建议先从左边开始，但解决最上方的拖车后不要摸到最右边，而是先解决位于营地中央的拖车，不然在从右边的拖车前往中央时有很大机会会被从某个拖车中突然涌出的飞车族发现，破坏金牌条件。3. 炸掉屋子后会有飞车族逃走，个人建议玩家如果有机会，在之前潜行时就用消音手枪爆头解决一些落单的敌人，接下来再爆头杀掉这些逃跑的敌人，爆头数应该是刚刚好。

出名或出丑

金牌条件：1. 驾驶魅影车达到极速。2. 在追逐过程中全程紧跟雷兹罗。3. 干掉活动策划。4. 不让拖箱出现脱钩情况。

难点提示：1. 驾车到达活动中心后，别忘了给那个唧唧歪歪的活动策划一拳，完成条件3。2. 之后的三个条件都和追踪雷兹罗有关，但条件1和2跟条件3有点冲突，为了保持最大速度，放掉后面的拖箱会很有帮助，所以玩家可以考虑分开两次来完成这个任务。



饭店暗杀行动

金牌条件：1. 用狙击枪暗杀目标。

难点提示：1. 拿金牌的方法很简单，到达目标所在地，爬上酒店对面的停车场顶层，攀上对着酒店的边沿，然后用狙击枪对准停在酒店门前的车子，等目标一出现就一枪爆掉他头，然后转头用停车场的小楼梯离开即可，只要狙击枪有装消音器，甚至不会引起警察追捕。

多重暗杀行动

金牌条件：1. 尽快杀死所有目标。

难点提示：1. 任务标准配置武器仍然是狙击枪，消音的最好。第一个目标单独在健身，到达后远远爆头即可。第二个目标在船上和女友亲热，找个好角度一枪杀死两人。第三个目标麻烦一点，到了以后寻找路旁一个黄色的高塔，爬楼梯上到第一个平台处，面向目标所在地，他就是那个乘坐吊梯在大楼外擦玻璃的工人，等他开始擦窗后爆掉他的头。最后一个目标正在驾驶摩托行驶，开启富兰克林的能力直接开车撞死他即可。

依计行事

金牌条件：1. 在不让审问目标心跳停止的情况下完成任务。2. 电击审问目标。3. 拔掉审问目标的牙。4. 用扳手打审问目标。5. 对审问目标执行水刑。

难点提示：1. 任务本身难度很低，就是按照审讯得到的情报来寻找目标而已。不过想要令目标心跳不停止，就得搞清楚不同审问手段之间的差异。如果按照金牌要求轮流使用四个审问手段，那被审讯人肯定会心跳停止，所以最简单的方法就是先在第一次过程中使用四个审问手段，找到正确的目标。然后在第二次进行任务时直接杀掉目标，就可以在审问目标心跳停止前解决任务。

抢劫梅利威瑟前置任务1（轮船路线）

金牌条件：1. 在 8 分 30 秒内完成任务。2. 在不登船的情况下偷走潜水艇。

难点提示：1. 完成这个任务有个快速方法，而且是获得金牌的直接途径，那就是拿起玩家自己的消声狙击枪，直接跑到轮船挂着潜水艇的那一边，然后把挂着潜艇的缆绳一一打断，等着潜水艇落入水中后直接进去驾驶，开到目的地就算是完成任务。

拖车



金牌条件：1. 在 3 分钟内完成任务。2. 让拖车毫发无损地回到任务地点。3. 驾驶拖车达到极速。

难点提示：1. 拖车驾驶手感很硬，玩家们如果是第一次开估计难免磕磕碰碰，除了要善用弗兰克林德的特殊能力闪避拦路的车辆，还要记得利用遇到的直路外加下坡尝试着把拖车开到最高速。

连身工作服

金牌条件：1. 在 30 秒内买完所有服装。2. 为三个角色各买一套不同颜色的服装。

难点提示：1. 这个任务没任何难度，玩家需要在进入商店后按照服装的排列顺序毫不犹豫地买下前三款，就可以在达成条件 1 的同时也达成条件 2 了。

面具

金牌条件：1. 在 20 秒内买完所有面具。2. 为三个角色各买一个白色曲棍球面具。

难点提示：1. 和上一个任务一样，色曲棍球面具在购物菜单的较下方，选中后连按三回买三个就可以拿到金牌了。



垃圾车

金牌条件：1. 在 5 分钟内完成任务。2. 将垃圾车毫发无损地送到目的地。3. 将垃圾车开至极速。

难点提示：1. 这个任务虽然可以用富兰克林来执行，所以驾驶难度要低一些，但抢来垃圾车后会引来警察，想要靠这车子安全地躲开警察追捕，就要不走寻常路，拐弯抹角地走小巷子躲开警察的视线，等通缉过去后开回目的地即可，不过总的来说三个条件都是给玩家添堵，建议第一次玩可以放开手脚来开垃圾车，起码要完成条件 1 和条件 3，第二遍再来考虑条件 2。垃圾车的速度也比较坑爹，要想达到极速同样需要利用直路和下坡。



平安喜乐

金牌条件：1. 在 15 分钟内完成任务。2. 不出错地完成第一个瑜伽动作。3. 不出错地完成第二个瑜伽动作。4. 不出错地完成第三个瑜伽动作。

难点提示：1. 这个任务如果有什么算得上难点的地方，那就是瑜伽的操作，其实在动作与动作之间，玩家最好不要松开摇杆推动的方向，而是跟着箭头指示移动摇杆，直到两个摇杆的指向箭头都变成绿色为止。相比起来，维持呼吸的按键就简单多了，长按直到提示松开后放手即可。玩家如果第一次玩有可能会出现失误，但总体来说还是很简单的，而且动作的指令也是固定的，所以第二遍玩应该就可以了顺利通过了。2. 在幻觉中飞翔时记得摇杆前推快速坠地，可以节省时间。

凶残暗杀行动

金牌条件：1. 在不惊动警察的情况下完成任务。

难点提示：1. 究极简单的任务，停车在妓女工作处附近远远监视，目标一出现，直接用狙击枪爆头秒杀即可。

巴士暗杀行动

金牌条件：1. 用巴士暗杀对方。

难点提示：1. 暗杀方法有点特殊的任务，一开始乖乖开公车，看到目标出现后，会有剧情发生，他将抢走一辆单车骑着走，稳稳地开着公车追上去，连人带单车一并碾过去就可以完成。

抢劫佩立托计划

金牌条件：1. 在 3 分 30 秒内开到银行处。2. 在回到安非他命实验室的竞速过程中获胜。

难点提示：1. 这个任务纯粹就是竞速，没什么难点，但因为麦可和崔弗都没有驾驶特殊能力，所以虽然车要开得快，但也要悠着点，别撞了浪费时间。

金戈铁马

金牌条件：1. 以爆头方式杀死 5 名敌人。2. 使用粘弹制造陷阱挡下车队。

难点提示：1. 目标是一个车队，会在路上慢慢行驶，玩家需要提前赶到他们必经之路上，埋好炸弹，在他们靠近时引爆，然后善用麦可的能力爆掉五个护送士兵的头，最后开着军用运输车离开。注意粘弹引爆的时机很有讲究，太早的话虽然能迫使车队停下来，但不算成功；太晚的话如果把目标车辆炸毁，则任务会直接失败。最好的时机是把开路的车炸瘫而目标车辆完好。



工地暗杀行动

金牌条件：1. 击落目标的直升机。

难点提示：1. 目标所在的工地被保安重重包围，可以先不用从正门进入，绕到右方侧面，会看到一个升降梯，前方只有一个保安，用消音手枪隔着栅栏秒掉，乘搭电梯来到上层，然后一直杀到顶层，这时候目标会在地面留下几个保安，自己乘搭直升机逃走，先换上榴弹枪或 RPG 轰掉直升机，之后就可以不理会其他敌人直接跳伞逃走了。

谍影重重

金牌条件：1. 在受到最小伤害的情况下把 JB 700 送到目的地。2. 驾驶 JB 700 达到极速。3. 用偷袭打晕演员来获得戏服。4. 在知道弹射座椅功能后的 10 秒内使用。5. 驾驶 JB 700 逃走时碾过演员。

难点提示：1. 从侧门爬进片场，按照提示来到演员所在处，偷袭他将其打晕，就可以获得戏服。2. 跑到车子旁，保安很快就会起疑，直接开车走吧，路上会看到被打晕的演员醒了过来，正迷迷糊糊地在路上走，撞飞他来达成条件 5.3. 看到任务提示后立刻使用弹射椅解决唧唧歪歪的女演员，然后就专心逃离警察追捕吧，记得要善用富兰克林的能力，不要让车体受到太大损伤。

十全十美

金牌条件：1. 在 10 分钟内完成任务。

难点提示：1. 纯粹的跑路任务，玩家车如果开得快 2 分钟左右的解决问题了。

洛科的故事

金牌条件：1. 在 3 分钟内完成任务。

难点提示：1. 麦可不是富兰克林，没有驾驶子弹时间，所以这个任务做起来有点恼人，最好是抓紧机会立刻就用驾驶射击打破洛科车子的轮胎，然后下车用枪械直接解决他和他的帮手。

突袭FIB前置任务1（巧妙路线）

金牌条件：1. 检查所有驶出停车场车辆的车牌。2. 在不被发现的情况下完成跟踪清洁工。3. 在 9 分钟内完成任务。

难点提示：1. 难度极低的任务，金牌条件很简单，每台车驶出停车场时都按聚焦键看一眼车牌，然后远远吊着清洁工车子的后尾来到他家，进门触发剧情即可。

一家团聚

金牌条件：1. 在 10 分 30 秒内完成任务。

难点提示：1. 纯剧情任务，金牌限时是绝对绰绰有余的，别在雷洛兹的 QTE 上花太多时间就好。

突袭FIB前置任务2（巧妙路线）

金牌条件：1. 在 45 秒内离开工地。

难点提示：1. 任务看似要追踪设计师一段时间，但实际上只需要一开始就冲过去将目标打倒，然后拿走提包离开工地即可，45 秒绝对够。

爱女心切

金牌条件：无

只要完成就是金牌。

突袭FIB前置任务3（巧妙路线）

金牌条件：1. 拨打 911 呼叫消防车。2. 将消防车毫发无损地送到目的地。

难点提示：1. 任务的金牌条件很简单，但建议玩家是先把一台汽车附近倒满汽油，然后电话呼叫消防车，在消防车到来前射击汽油令汽车起火。趁着消防员前来救火时偷走消防车，不过如果受到通缉的话，要想无伤躲过追捕还是要些手段的，推荐是找个僻静角落躲着。

一百零一次家长指导

金牌条件：无

只要完成就是金牌。

大干一票前置任务1（巧妙路线）

金牌条件：1. 偷走一辆警用运输车并在 2 分钟内逃脱。2. 把运输车完好无损地送到目的地。

难点提示：1. 巨简单的任务，运输车就在拖车场隔壁，所以不需要从正门爬进去，直接在拖车场攀着办公室跳到对面，然后把不停讲电话的警察打晕，悄悄把运输车开走即可。



大干一票前置任务2（巧妙路线）

金牌条件：1. 将电子邮件中描述的铁腕开到目的地。2. 将铁腕毫发无损地送到目的地。3. 在完成必要改装后购买额外项目，让改装花费超过 17000 美元。

难点提示：1. 条件 1 只要玩家偷邮件中标示的车，而不是街上随便抢一辆铁腕车就行。条件 2 就不多说了，条件 3 则需要玩家在改车厂处除了完成必要的改装外还购买一些额外的项目，例如涡轮和防弹车胎，将费用总额变成 17000 美元以上就好。其实额外项目的改装可以令玩家之后进行任务时变得更轻松，所以不妨全部都买了。2. 这个任务总共有三个，除了需要偷的铁腕所在地不一样，金牌条件是一致的，一下子就赚到 3 块金牌！

大干一票前置任务3（暴力路线）

金牌条件：1. 在 4 分 30 秒内完成任务。2. 不被察觉地偷走火车头。

难点提示：1. 很简单的一个任务，按照提示前往任务地点，就会看到地图上被标出来的两个红点，那就是两个火车站工人。不管玩家用什么方式，只要安静地把他们干掉或打晕就基本上算是完成条件 2 了。之后尽快去改变铁轨方向，并操纵运送直升机运走火车头即可。

大干一票前置任务4（暴力路线）

金牌条件：1. 在 5 分钟内完成任务。2. 不被察觉地偷走切割器。

难点提示：1. 要达成条件 2，需要前往任务地点的东方，这里有一个敞开的大门，里面有铁梯通往屋顶。这里有着良好的视野，玩家可以看到一台运货车和在后面货斗中的切割器。因为现场有一些工人和守卫，玩家要不就是谨慎地用狙击枪将他们一个个爆头，要不就是爬下去偷偷地一个个打晕，反正在确认没有任何人可以看到自己后，就开着运货车直接回目的地吧。

明智之举

金牌条件：1. 杀死崔弗。

只要完成就是金牌。如果通关时没有选择这条路线，只要重玩就可以补回来。

因果循环

金牌条件：1. 杀死麦可。

只要完成就是金牌。如果通关时没有选择这条路线，只要重玩就可以补回来。

陌生人和怪咖



在地图上以？表示的任务，即为陌生人和怪咖。陌生人和怪咖的任务一般都由若干个连续任务组成，需要依次完成。当与这些人物接触过之后，其后续任务会以字母加问号的形式来表现。游戏中一共有 17 个陌生人和怪咖角色，一共有 58 个任务。100% 完成度要求完成 20 个，但只有 8 个角色的任务才被算在内。下表中没有提及完成度的任务表示与完成度无关。100% 完成度达成后经过一定游戏时间，会追加最后一个任务：末代妖兽。

完成度对于陌生人和怪咖任务的金牌也有要求，所以下面将为大家奉上全金牌攻略！注意陌生人和怪咖的整个任务一般分为若干步骤，其中部分步骤不属于任务，故没有金牌要求。例如在巴瑞的任务中，用富兰克林见到巴瑞就会引发"哈草战士 富兰克林"的剧情，之后会出现"寻草历险"、"连拖带拉"这两个任务。在官网上玩家只能查到"哈草战士 富兰克林"，查不到"寻草历险"、"连拖带拉"，而只有"哈草战士 富兰克林"才关系到完成度。



嘿嘿，上路，真有趣！

下文中凡有"金牌推荐"字样的任务，代表该任务金牌的难度不高、推荐拿到金牌以完成奖杯要求的 70 个之数。

全陌生人和怪咖一览表

角色名	出现条件	对应主人公	备注
艾比盖尔	完成故事任务：闪电突击，并买下声纳打捞码头	麦可	
巴瑞	完成故事任务：错综复杂以及童雅的任务：牵拖人生一	全部	2个任务关系到完成度
比佛利	完成童雅的任务：牵拖人生一	富兰克林	4个任务关系到完成度
克莱	完成故事任务：焦虑小罗	崔佛	
唐姆	完成故事任务：以小吃大	富兰克林	4个任务关系到完成度，最终任务需要完成全部跳伞才会出现
德赖弗斯	收集完50个残缺信件	富兰克林	1个任务关系到完成度，相关奖杯：解开谜团
埃普西隆	（详见说明）	麦可	相关奖杯：至高基甫隆！
阿浩	完成童雅的任务：牵拖人生一	富兰克林	1个任务关系到完成度
贾许	完成故事任务：十全十美	崔佛	
玛丽安	完成故事任务：错综复杂以及童雅的任务：牵拖人生一	全部	1个任务关系到完成度
非法移民缉捕者	完成故事任务：菲利普先生	崔佛	
莱德	完成故事任务：菲利普先生	崔佛	相关奖杯：只要活的
奈吉	完成故事任务：重修旧好	崔佛	
欧米加	完成故事任务：出名或出丑	富兰克林	2个任务关系到完成度，相关奖杯：外星之物
童雅	完成故事任务：有借有还	富兰克林	5个任务关系到完成度
疯狂杀戮任务	完成故事任务：崔佛・菲利普企业	崔佛	相关奖杯：血光满天
菲利普女士	通关之后	崔佛	

艾比盖尔

当玩家完成故事任务：闪电突击，并买下声纳打捞码头后，她就会出现。接下她的请求后，会引发打捞30个潜艇部件的任务。这个任务既没有相关的奖杯，也无关100%完成度，而且也赚不到钱，因此玩家可以无视。全部收集齐之后，会触发真相大白。艾比盖尔会开车逃跑，如果等她上车之后再干掉她，可以开走她的车——海致。这是一辆性能普通的车，但拥有独特的全贴纸涂装。该环节可以在其他深海作业工作时顺便完成，本文就不放地图说明了。



巴瑞

巴瑞的任务比较特别，麦可和崔佛是射击，而富兰克林是偷车。富兰克林与巴瑞见面后，会触发剧情“哈草战士 富兰克林”，之后会追加“哈草战士 寻草历险“和“哈草战士 连拖带拉”两个任务，全部完成后就会引发最后的剧情“哈草战士 虚张声势”，不过这个任务就是一个电话就完事了。

关系到完成度的是富兰克林的两个剧情“哈草战士 富兰克林”、“哈草战士 虚张声势”。

哈草战士 麦可

出现条件：完成故事任务：错综复杂以及童雅的任务：牵拖人生一

对应角色：麦可

金牌条件之毫发无损：在生命值和护甲受到最小伤害的情况下完成

金牌条件之疯狂连杀：在10秒内杀死7名外星人

金牌推荐。最小伤害是指损伤未超过50%，即高于自动回复的最大值。这个任务的关键在于要躲在雕像后面，后期站在高处的“狙击手”出现时如果位置不对立马要掉大半血。至于疯狂连杀倒是没什么难度。

哈草战士 崔佛

出现条件：完成故事任务：三人成伍

对应角色：崔佛

金牌条件之先发制人：在小丑开始出现前摧毁4辆小丑花车

金牌条件之最强舞者：杀死6名正在跳舞的小丑

金牌推荐。一共有5辆小丑车，当它们停下来的时候就会出小丑，因此一定要提前记下小丑车的位置，待其出现后立刻摧毁。崔佛的武器类似霰弹枪，因此一定要近距离才有威力，另外也要注意上弹时间。打掉第1辆小丑车后有个检查点，如果后面打得不好可以直接自杀再试。



哈草战士 寻草历险

出现条件：完成哈草战士 富兰克林

对应角色：富兰克林

金牌条件之时间：在2分45秒内完成

金牌条件之出乎意料：在不被通缉的情况下完成任务

金牌推荐。由于警方已经埋伏有兵力在附近，因此按GPS指示的路线出去一定会引发两星通缉。这时你需要上车后出门右转再右转，这时你会看到一个缺口被栏杆挡着。从这里跳下去，然后按GPS走就没问题了。不过接下来时间依然很紧，路上要小心。最后打电话和离开区域的时间不计入金牌条件之中，请放心。

哈草战士 连拖带拉

出现条件：完成哈草战士 富兰克林

对应角色：富兰克林

金牌条件之时间：在1分30秒内完成

金牌条件之已上勾：让报废车保持吊挂直至送到

先上目标车，发现没有动力，然后就在前方找到拖吊车，接下来就是富兰克林最擅长的了。不过这次感觉目标车辆特别容易脱钩，要尽量避免转急弯，而且目标时间也相当紧，颇有难度。

比佛利

狗仔比佛利的任务有很高的人气，注意玩日版的话任务内容会有一些区别。比佛利有4个任务关系到完成度，必须全做。

狗仔

出现条件：完成童雅的任务：牵拖人生一

对应角色：富兰克林

金牌条件之击倒获胜：确保比佛利第一次尝试就干掉对手

金牌条件之如诗美景：帮比佛利拍到并检验三张照片

金牌推荐。如诗美景要求玩家全程紧随加长礼车，击倒获胜则可以通过发动特殊能力来确保成功几率。第一次挑战时就有机会拿到金牌。



狗仔 性爱影片

出现条件：完成狗仔

对应角色：富兰克林

金牌条件之浅尝即止：在跟随比佛利时跳进池子里

金牌条件之如诗美景：在追逐中完成整个脸部辨识程序

金牌推荐。如诗美景要求玩家始终将拍摄框对准目标人物的脸部，如果显示为绿色即为成功。需要保持这个过程累计一段时间，由于镜头抖得比较厉害，所以略有难度。

狗仔 酒后驾驶

出现条件：完成故事任务：三人成伍

对应角色：富兰克林

金牌条件之无法自拔：在追逐过程中全程紧随波比

金牌条件之酒驾大明星：在波比被铐住后拍下她的照片

金牌推荐。由于波比的车开得十分亡命，要想全程紧随有点难度，只能多记一下她逃跑的路线。至于何为紧随，纱迦的经验是只要代表波比的蓝点没在小地图上闪烁即可。随后的拍照环节比较简单，记得找个好角度，拍完再传给比佛利，开车走人。



狗仔 皇室丑闻

出现条件：完成狗仔 酒后驾驶

对应角色：富兰克林

金牌条件之沉默的怒吼：在不被发现的情况下偷拍公主

金牌条件之皇室丑闻：偷拍公主购买毒品

金牌推荐。公主在目标房屋的后门交易，玩家需要爬到房顶居高临下地偷拍，没有什么难度。当对方拿出毒品、公主的手下掏钱时，拍一张照片就大功告成了。

狗仔 翻脸不认人

出现条件：完成狗仔 酒后驾驶、狗仔 皇室丑闻

对应角色：富兰克林

金牌条件之爆炸行动！：以一击必杀的方式干掉比佛利和他的同伴

金牌推荐。直接用火箭筒一击必杀即可，金牌轻松入手。

克莱

克莱的任务是射击相关，只有两个，完成之后就可以开启打猎活动，和完成度倒是没有关系。

射击练习

出现条件：完成故事任务：焦虑小罗

对应角色：崔佛

金牌条件之买一送一：用一发子弹干掉两只郊狼

金牌条件之霹哩啪啦！：3个轮胎全部射中，命中率至少要有75%

金牌条件之信号不良：3个小耳朵天线全部射中，一枪不失

小天线和郊狼记住位置就不难，麻烦的是三辆车的轮胎。75%的命中率意味着玩家至少要在4枪内打中3枪完成任务才有可能，而打轮胎要求玩家确实命中轮胎外圈，直接打轮胎圆心无效，而且还要算提前量，颇有难度。由于没有时间要求，玩家可以只瞄开得慢的大型车，可增加成功率。

公平竞争

出现条件：完成射击练习

对应角色：崔佛

金牌条件之占尽下风：别被任何麋鹿发现

金牌条件之偷心猎人：以击中心脏的方式干掉3只麋鹿



金牌推荐。没玩过美式打猎游戏的人可能不太清楚麋鹿的心脏在哪里，实际上只要瞄着鹿脖子的根部打就差不多了，如果是从正面射更是万无一失。当你命中心脏时克莱会给出指示，前三只鹿全部打中心脏就算完成任务。

唐姆

唐姆的4个任务全部和完成度有关。他的任务全部是特技相关，个个都做得相当精彩，而且难度也不算高。不管是不是为了完成度都强烈推荐一试。

风险评估

出现条件：完成故事任务：以小吃大

对应角色：富兰克林

金牌条件之自由落体：落下7秒后才打开降落伞

金牌条件之空中高手：在单车竞速中腾空2秒

金牌条件之滑降之王：在与唐姆的单车竞速中获胜

金牌推荐。骑车下山的环节很有难度，死个上十次才过是常事。但由于金牌条件不要求一次性完成，又没时间限制，反而不难。前面的山路随意即可，最后阶段再反超唐姆就行。其他两点不是问题。

水上风险

出现条件：完成风险评估

对应角色：富兰克林

金牌条件之深水炸弹：不打开降落伞并安然降落到水上

金牌条件之飞行高手：骑乘烈焰施展8次空翻

金牌推荐。机车在空中扳左摇杆就能使出空翻，但要注意落点得在水面。不打开降落伞并安然降落到水上的方法是在即将撞击水面时按△键跳出机车，这样就不会受到伤害了。

目标风险

出现条件：完成水上风险

对应角色：富兰克林

金牌条件之冒险王：落下8秒钟后才打开降落伞

金牌条件之正中靶心：完美降落在货车后车斗上

相当有难度的任务，8秒差不多就是能赶上货车的极限时间，早晚一点儿都是失败，必须反复寻找最适合的时间点。就算是已经完成了全部跳伞活动的人都可能会卡上一卡，嫌麻烦的人可以放弃。

低估风险

出现条件：完成目标风险以及全部的跳伞活动

对应角色：富兰克林

金牌条件之坚定信仰：在唐姆之后跳下并存活

金牌推荐。首先请注意任务出现条件。这个任务要拿金牌十分简单，只要追随唐姆跳下去就行，不过记得马上开伞，不然就步了唐姆的后尘喽。

德赖弗斯

为了揭开里奥诺拉·强森谋杀案的秘密，你需要在整个地图上收集50个残缺信件。完成这一步骤之后，你就可以面对黑幕，同时解除奖杯：解开谜团。这50个残缺信件的地址如图所示。

残缺信件很不起眼，加上没有提示，比较难找，所以除了放地图之外，还会有简单的文字说明。当集齐50个残缺信件时，地图上自动追加富兰克林的陌生人和怪咖任务：好麦坞的明日之星。



好麦坞的明日之星



金牌条件之卡！：干掉德赖弗斯

金牌推荐。要想干掉德赖弗斯是很简单的，当你可以行动时马上掏枪、射击，就搞定收工了。如果放他上车再杀，可以抢走他的坐骑。

全残缺信件地图解说

编号	地点描述
1	集装箱上
2	机场一楼入口处（有LSIA招牌）
3	船上
4	圆形建筑的中层，需要直升机
5	桥下的火车隧道里
6	某间房屋的地上（门口有出售资产的牌子）
7	路边房子的后门
8	大垃圾箱上
9	干涸的喷水池里
10	岛上的沙滩边
11	桥下中央
12	二楼厕所附近
13	桥上的弧顶门下
14	从大型起重机一直往上爬数分钟，在跳伞点附近（风景极赞）
15	从VINEWOOD ZOMBIE右边的楼梯上去
16	工地地面的某个被围起来的凹陷处
17	桥下
18	人工湖的中央
19	屋顶的轮滑场地
20	游泳池的中央
21	住户的门口
22	BOX OFFICE招牌上面的座位之间
23	园林迷宫里
24	游泳池边的某间房子门口
25	从巨大I字招牌的梯子爬上去
26	路边的广告牌旁
27	小山顶有BIG招牌的地方
28	小岛上
29	靠山的一段废弃的铁轨旁
30	海边的岩洞里
31	生锈的广告牌后面
32	圆形露天建筑的中央
33	河边草地上
34	桥下
35	教堂前的草地
36	沿楼梯一直爬上工厂最顶层
37	巨石顶端，需要直升机
38	废弃的地下车库入口
39	公路边的小山丘顶部，需要直升机
40	水边的斜坡
41	屋子外围
42	爬上楼梯（需翻进利他教的老巢）
43	塑料大篷里
44	灯塔外围
45	路边的石头背后
46	缆车站（最高峰，徒步上去景色无限美）
47	路边小屋的二楼
48	小屋门口
49	木屋的台阶上
50	小屋里

残缺信件分布图

埃普西隆

这个任务早在完成故事任务：其父其子以及童雅的任务：牵拖人生一后就会出现，不过还有个附加条件。打开手机的浏览器，输入epsilon，回车搜索，进入第一个网页也就是EPSILON的官网，完成在线调查："评价自己的特性"。之后当你打开地图时就会出现新的问号，前往之后就会发展剧情。这是一个连锁任务，每个步骤之间都有较长的间隔时间，下面按顺序解说一下。注意在游戏更新之前，如果玩家在通关后再来做这个任务，有一定几率遭遇任务推进不能的BUG。解决办法是读取通关前的存档，由于本任务只关系到一个独立奖杯，和完成度以及其他支线无关，因此读档补救是可行的。

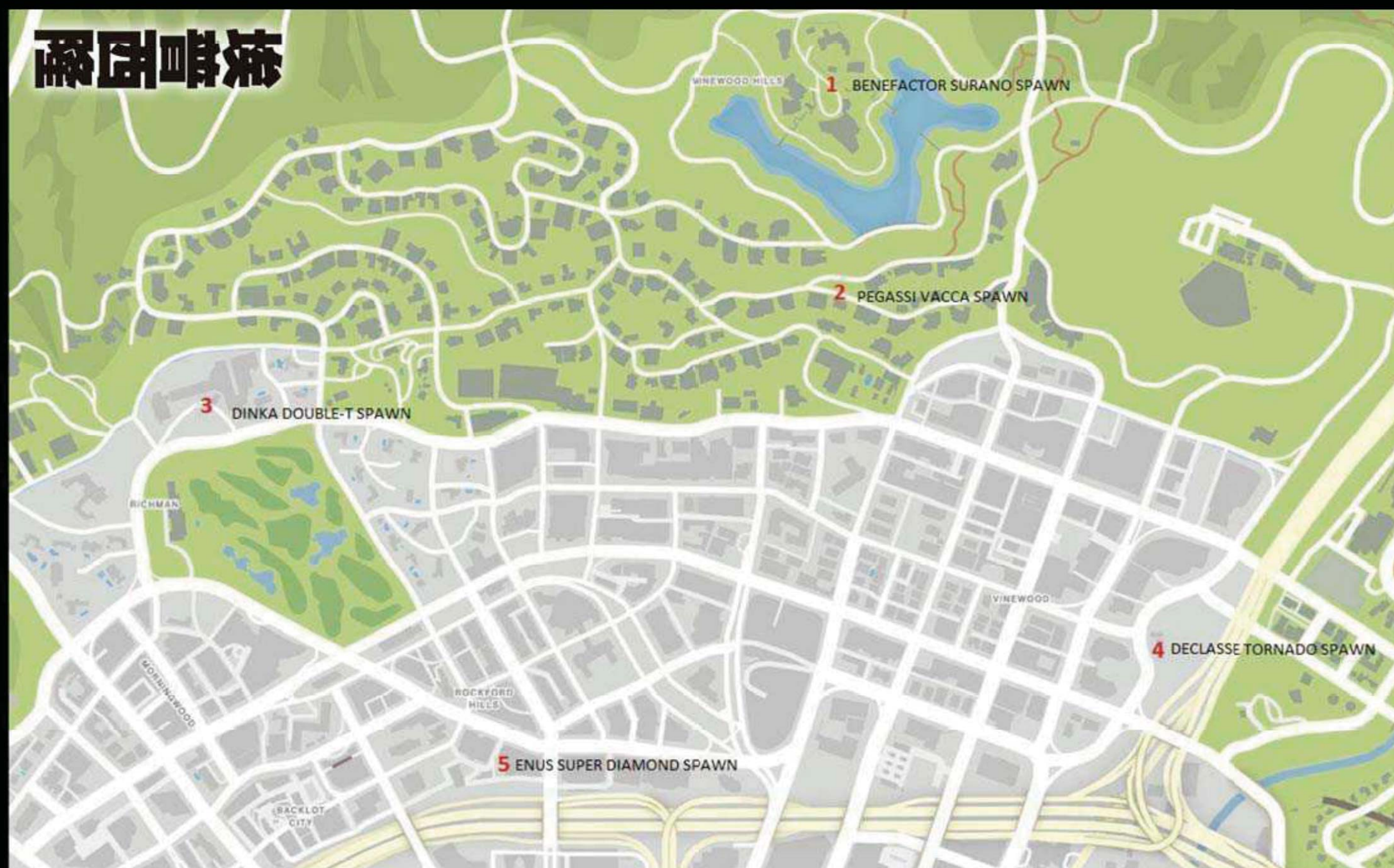
1. 前往问号，剧情过后麦可会收到一封邮件，信中要求捐款500元。直接从邮件附带的网址进去给钱。

2. 再次前往问号，剧情过后需要按邮件要求再捐500元。

3. 第三次的剧情要求玩家将5辆车捐给组织。这5辆车中，佩嘉西狂牛（Pegassi Vacca）、贝飞特速雷（Benefactor Surano）、埃努斯金钻耀星（Enus Super Diamond）可以直接从网上定购。



绝致旋风（Declasse Tornado）就在埃普西隆指示的车库附近就能刷出来，丁卡双T（Dinka Double-T）则会出现在故事任务中需要玩家替换手机原型的全都露公司附近的车位。如果没钱的话或不记得具体地点的话，可以按图索骥。注意每辆车都要送往指点地点的车库才算完成。





4. 五辆车找完，下一个任务要求玩家再捐两次款，每次5000元。

5. 按指示在教会网址首页购买教服，价格为25000元。

6. 教服送到家里的衣柜之后，连续穿教服生活10天。这里推荐玩家直接在家里连睡，十分无聊。如果睡满一天会有提示，不过有时也会没有。但睡够了肯定有提示。之后的任务需要全程穿教服，不要忘了。

7. 赶往下一个任务，没想到更无聊，需要在沙漠里跑8公里。可以用牙签别住×键，然后用橡皮筋或透明胶扳住左摇杆的左下或右下来挂机。屏幕上会实时显示当前跑动的距离。

8. 最后按信件要求再捐50000元，获准参加最终任务。这个任务有三种选择：A. 服从指示；B. 开车带着钱逃走；C. 干掉全部保全拿走钱。由于重玩任务时无法保存获得的钱，当然推荐第一次玩的时候选择后两种方式，这个任务的收入有200多万元，十分可观。不过不管选择哪个结局，都可以解除对应的奖杯。

探索真理

金牌条件之使用原力：在不使用侦测器的情况下找出全部外星工艺品

金牌推荐。由于工艺品的位置不会变，只要记下位置直接跑过去就可以了，十分简单。

传递真理

金牌条件之达阵：将梅杜莎毫发无伤地降落

金牌条件之桥下风光：从桑库多沼地的一座桥下飞过

金牌推荐。桑库多沼地就在起飞点右边，在入海口就有一座大桥，位置较宽，比较容易飞过。如果速度不快的话，就算飞机砸到地面也可以继续飞行。而且采用这条路线的话还能避免警察的追捕。最后的降落就得看真本事了。对准位置，降下起落架，保持低速，机身与地面平行，以上便是平安降落的诀窍。

模糊真理

金牌条件之邪教干预：杀光所有埃普西隆的保全

金牌条件之不给钱免谈：偷走埃普西隆的钱然后逃跑

一开始的地点动手不安全，推荐先跟到降落点，然后找好掩体慢慢开始打人。因为天上的飞机比较麻烦，因此第一个干掉的就应该是飞机驾驶员或整机。之后先缩在这里把进来的保全都干掉，剩下的几个在外围，一时半会儿冲不进来。这时警察也来得差不多了，赶紧坐上你的车出去，回出发点绕一下。这时你会发现敌人会开车来追你，同时在出发点还有几个红点，这都是你要清的敌人。这一次的三星通缉比较简单，多绕一下就能混过去。之后干掉所有红点，全部消灭才算大功告成了。

阿浩

阿浩的任务只有一个，关系到完成度。完成这个任务之后就会开启街头竞速项目。

竞速时刻

出现条件：完成童雅的任务：牵拖人生一

对应角色：富兰克林

金牌条件之最佳单圈赛车成绩：1分10秒

金牌条件之屈居下风：在2分50秒内完成比赛

金牌条件之毫发无伤的竞速：在少于5次碰撞的情况下完成竞速

对于赛车游戏苦手的人来说这是个很困难的任务。如果确实想过的话，建议把这个任务留到后期有了好车并提升了能力再来，因为重玩任务时依然没有好车可用。另外就是赛车的时间是累计的，如果第一次尝试无法获胜，那就铁定完成不了"屈居下风"了。



贾许

完成故事任务：十全十美后，崔佛就可以触发他的任务。你首先需要帮他破坏15个竞争对手的卖房标记，地点可以从贾许发来的短讯中的网址查看，并可直接显示在GPS上。完成这一步之后，才会引发之后的连续任务。贾许的任务既无关奖杯，也无关完成度，但比较搞笑。



终结对手

出现条件：破坏完15个标志

对应角色：崔佛

金牌条件之碎骨机：使用近战武器殴打艾佛瑞

金牌条件之及时遇阻：在40秒内让艾佛瑞的车停下

金牌推荐。靠近艾佛瑞时他会驾驶绿色跑车逃走，你可以先躲在街对面房子里用狙给他的车胎来一枪。打爆轮胎的话虽然他还能跑，但跑不快，很容易追上。把车逼停之后，用警棍给他一下，"碎骨机"就达成了。

诈领保险

出现条件：完成终结对手

对应角色：崔佛

金牌条件之每下愈况：在不惊动警察的情况下完成

金牌条件之纵火狂：一次就完美倒出汽油痕迹

金牌推荐。把车停在大门前，人翻进去。顺着小地图的提示按住R2不放倒好汽油，之后站在墙头给汽油痕迹来一枪，下墙开车走人。只要你逃走的时间够快，就不会惊动警察，金牌轻松到手。

背信弃义

出现条件：完成诈领保险

对应角色：崔佛

金牌条件之内神通外鬼：在逃走之前干掉贾许

金牌条件之警匪追逐：逃进停着的警车

金牌推荐。金牌条件比较简单，首先掏钱干掉两个警察和贾许，然后开着车往海边栈桥狂奔，速度快的话到了海边时警察暂时还没追上你，然后愉快地跳水，躲在栈桥下面，就什么警车和直升机都找不到你喽！

玛丽安

疯婆子玛丽安的任务全是体育运动相关的，后期体力加强后再来毫无难度可言。其中富兰克林的任务关系到完成度。

魔鬼锻炼 麦可

出现条件：完成故事任务：错综复杂以及童雅的任务：牵拖人生一

对应角色：麦可

金牌条件之竞争者：在不走捷径的情况下战胜玛丽安

金牌推荐。比较简单的一个任务，发挥正常的话第一次玩就应该能赢。想拿金牌的话只能从普通的道路上跑，如果玛丽安骂你作弊，那就代表金牌无缘了。后期玩家体力升级后再来跑更是没难度，只是要注意麦可下楼梯特别慢，不妨多用跳跃，另外也要注意在楼梯上卡位。

魔鬼锻炼 富兰克林

出现条件：完成故事任务：弱肉强食

对应角色：富兰克林

金牌条件之冠军：在不走捷径的情况下战胜玛丽安

金牌推荐。多种体育运动的综合，途中还有一个飞车，要果断加速飞过。加强过体力的话获胜不是问题。

魔鬼锻炼 崔佛

出现条件：完成故事任务：一家团聚

对应角色：崔佛

金牌条件之单车好手：别在单车竞速时撞到玛丽安

金牌条件之迅雷不及掩耳：在1分42秒内赢得竞速

金牌推荐。自行车比赛，有锻炼过体力的话不难。不过这个任务必须获胜才算完成，怕被撞到的话可以考虑在山路地段尾随。

非法移民缉捕者

非法移民缉捕者的任务全部是开车追逐，事先了解路程之后便可事半功倍，不过巡逻车开起来十分无力。要想快速抓到对手，射击轮胎是最好的办法。最后的结局比较出人意料。

民兵边境巡逻队

出现条件：完成故事任务：菲利普先生

对应角色：崔佛

金牌条件之情歌伴我行：在电晕乐团之前开走他们的旋风

金牌条件之停止演奏：在40秒内阻止乐团

追上乐团之后先别急着电晕他们，坐上他们的车就可以搞定"情歌伴我行"。

美国欢迎你

出现条件：完成民兵边境巡逻队

对应角色：崔佛

金牌条件之倒地不起：在30秒内拦下第一团移民

金牌条件之一蹶不振：在55秒内拦下第二团移民

金牌条件之威震八方：用电击枪拦下全部移民

金牌推荐。最快追上移民的办法当然是直接撞过去，不过这样的话就拿不到"威震八方"。用电击枪拦下移民的方法是设法和其平行驾驶，这样同伴会自动使用电击枪将其击昏，而且射程还不错。移民逃跑的速度不算快，慢慢追就行了。

拨乱反正

出现条件：完成美国欢迎你

对应角色：崔佛

金牌条件之风水轮流……：在杀死乔伊与约瑟夫前对他们使用电击枪

金牌条件之禁止迁徙：在乔伊和约瑟夫离开农场之前干掉他们



金牌推荐。首先干掉农场外的家伙，可以直接走过去用电击枪打晕再杀。之后剩下的一个人会开着拖拉机挑跑，赶紧换上枪打爆轮胎。因为轮胎巨大，因此很容易就能打爆。之后马上换电击枪电晕再杀之。由于电击枪射程非常有限，可以分把两个金牌条件分两次完成。

茉德



这个任务是要玩家抓获4个弃保潜逃犯，你有两种选择，第一种是打死对方，第二种是将对方生擒。后者的难度很高，但只有将其活捉回去见茉德，才能解除奖杯：只要活的。4个逃犯中你只要活捉一个即可，但如果你将其全部打死，那么很遗憾，本周目你将与"只要活的"无缘喽。图中1是茉德的位置，4个逃犯的位置分别在图上的2、3、4、6。逃犯任务无关完成度，也没有评价。

逃犯1：位于2处。他躲在采石场的正中央，胆子比较小。首先给他的车轮胎狙一发，然后追上去用枪指着他就可以了。乱枪扫射也可以把他吓到。

逃犯2：位于3处。他身边有很多兄弟，可以随便秒杀，不过注意不要伤害了他。用电击枪射击，或是手枪打脚就能将其制服。

逃犯3：位于4处。这家伙是个极限运动爱好者，目前躲在全地图最高的山峰，你可以坐缆车到山顶，很快就会看到他。之后他会马上跳伞，你需要赶紧跟上。之后大家都降落在5，这家伙下地之后速度慢得可以，追上去吧！

逃犯4：位于6处。这个老头手上有枪，不过很快就会开跑，不用管其他人，直接追上去吧！



奈吉

这对变态英国老人会在完成故事任务：重修旧好后出现，他们的任务都是让你去寻找名人物品，名人物品会在地图上以一个橙色的圈表示，不过实际上都不是像收集品那样需要玩家寻找的，一般都是进去找到名人就可以开始。



好麦坞纪念品-威利

出现条件：触发奈吉的任务之后。

对应角色：崔佛

金牌条件之愤怒动手：无伤打败威利

金牌条件之随扈：与威利的随扈交谈

金牌推荐。"随扈"要求玩家来到俱乐部之后不要从正门进，而是绕到后面从楼梯进送货门，在二楼就会遇到威利的两个随扈。耐心听他们讲完之后就可以走了，之后再秒杀威利逃走即可。

好麦坞纪念品-泰勒

出现条件：触发奈吉的任务之后。

对应角色：崔佛

金牌条件之斩草除根：用偷袭的方式打昏园丁

金牌条件之高明扒手：在不被发现的情况下偷走衣服

金牌推荐。十分简单的任务。先翻进门，然后潜行打晕车旁的园丁。之后从左侧一路潜行，当泰勒背对你时直接拿了衣服走人。

好麦坞纪念品-马克

出现条件：触发奈吉的任务之后。

对应角色：崔佛

金牌条件之低于标准杆：30秒内拿到高尔夫球杆

金牌条件之一杆进洞：用爆头的方式干掉马克

金牌条件之四！：干掉马克和他的3个保镖

这个任务重玩的话需要先出去抢辆车，注意车身不能太宽，否则进不来。任务时间是从被发现开始算起，先直接把车开进去撞死马克，再灭掉保镖，否则贸然下车的话只会被打成筛子。也可以故意放跑马克，然后将其打死，这样能远离保镖。

好麦坞纪念品-凯莉

出现条件：触发奈吉的任务之后。

对应角色：崔佛

金牌条件之飞毛犬：在追逐过程中全程紧随戴克西

金牌推荐。十分简单的任务，全程追着那只狗就可以了，徒步就行，不用开车，距离也不长。



好麦坞纪念品-拿波里

出现条件：完成以上全部的奈吉任务后。

对应角色：崔佛

金牌条件之跟踪狂：在追逐过程中全程紧随艾尔·迪·拿波里。

金牌条件之意外急症：避免打到医院里的任何人。

金牌条件之完美无缺：在奈吉的车受损最轻的情况下完成。

金牌推荐。拿波里的车开得并不飙，因此可以在后面好整以暇地慢慢追。医院场景出现在最后，到这个场景的时候拿波里已经撞车了，因此玩家打开车灯慢慢开即可。最后有个飞车点，但只要之前路上没撞过，这里慢慢开出去，就算底朝天落地，最后也能拿到"完美无缺"，因此没有难度。

好麦坞纪念品-完结

出现条件：完成好麦坞纪念品－拿波里

对应角色：崔佛

金牌条件之险度难关：在火车撞上之前才离开车子。

金牌条件之机动人心：用火车杀死拿波里

金牌推荐。玩家可以选择是杀还是放，不过为了金牌，拿波里必须死。"险度难关"要求玩家在火车撞上前的1秒钟才离开车子，正常情况下这明显不可能。因此正确的做法是开着车往火车撞过去，然后高速行驶中按△键跳车，这样就可以达到要求了。玩家在尝试时要把握宁死勿快的原则，因为慢而死掉的话还能立刻重试，快了的话得整个任务重玩。

欧米加

完成故事任务：出名或出丑后，富兰克林可以引发这个任务。这个任务关系到完成度以及相关奖杯：外星之物。任务的完成方法是收集齐50个外星飞船的部件，飞船部件比残缺信件大得多，而且靠近时还有嗡嗡嗡的音效，因此难度要低不少。具体位置可以参见地图，全部找齐之后可以获得一辆外星越野车，开起来两条绿光，宛如初音，十分好看。

全飞船部件地图解说

编号	地点描述
1	从两个巨大的半球体中间的梯子上去，然后走中央高空管道
2	地上
3	水下
4	小岛上
5	沙滩上
6	在半球形钢筋结构建筑的中间
7	一个打开的破集装箱里
8	爬上医院楼顶的直升机平台
9	桥下的流浪汉营地，在一个向下的楼梯旁
10	从小桥边长长的楼梯爬上去
11	从马路往下看，可以看到
12	圆形建筑的顶端，需要直升机
13	沿小溪前进，会看到旁边有个山洞，洞里就是
14	商店街的一条死胡同里
15	一座摩天大楼的顶层，需要直升机
16	在长长的地下通道中央，白天有不少建筑工人的地方
17	在一栋背街小楼的平台上
18	路边圆形草地的中央
19	某个屋顶的游泳池，需要直升机
20	池塘中央的石头上
21	水下
22	河边一条废弃的水管旁
23	水下
24	岸边
25	一棵大树旁
26	需要直升机
27	游泳池边
28	海边岩洞的水下
29	野外的空地上

编号	地点描述
30	一排排整齐种植的作物之间
31	路边的小瀑布形成的积水潭里
32	一条横挂着的白布下面
33	路边的小屋的屋檐下
34	被架起来的游艇旁
35	爬上一座巨大天线（可通过音效来判断）
36	桥墩附近
37	河边
38	白石堆上
39	山上，需要直升机
40	绘有外星人交配的石雕上
41	水下
42	河边，注意瀑布容易把人冲走
43	海边的小房子里
44	桥面下的弧顶处，需要用直升机钻进去
45	空地上
46	山顶
47	较大的棚子里
48	路边的一个小隧道里
49	路边一栋带3层楼梯的小楼的三楼
50	巨大的牛棚里

童雅

童雅的任务基本一样，就是让富兰克林开着拖吊车去指定地点吊一辆车，出发点都是一样的。吊车时无论是从前方还是后方都可以。吊车的速度不快，但惯性不小，因此过弯时依然要多发动特殊能力来避免碰撞。

童雅的 5 个任务均关系到完成度，因此必须全部完成。拖车任务的难度都不高，推荐全部取得金牌。

牵拖人生一

出现条件：完成故事任务：有借有还
对应角色：富兰克林
金牌条件之时间：在 5 分钟之内完成
金牌条件之脱钩红利：让载具保持吊挂直到送到

牵拖人生二

出现条件：完成牵拖人生一
对应角色：富兰克林
金牌条件之时间：在 5 分 30 秒之内完成
金牌条件之脱钩红利：让载具保持吊挂直到送到



牵拖人生三

出现条件：完成牵拖人生二
对应角色：富兰克林
金牌条件之时间：在7分钟之内完成
金牌条件之脱钩红利：让载具保持吊挂直到送到

牵拖人生四

出现条件：完成牵拖人生三
对应角色：富兰克林
金牌条件之时间：在6分钟之内完成
金牌条件之脱钩红利：让载具保持吊挂直到送到

牵拖人生五

出现条件：完成牵拖人生四
对应角色：富兰克林
金牌条件之时间：在5分钟之内完成
金牌条件之脱钩红利：让载具保持吊挂直到送到

疯狂杀戮

疯狂杀戮是崔佛的专属任务，在完成故事任务：崔佛·菲利普产业后就会出现，每完成一个，新的疯狂杀戮任务会依次出现。疯狂杀戮的玩法很简单，就是在限制时间内干掉一定数量的敌人。不过疯狂杀戮任务有个特别的地方，就是金牌条件必须在一次游戏中达成，而不能像其他的任务那样分开达成。

在疯狂杀戮任务中崔佛的防御力很高，再加上有特殊能力，想死并不容易。由于任务时间很紧，因此最好不要躲着，全力拼杀即可。当体力不足时就发动特殊能力，打完之后再抗一阵子又可以发动。如果感觉发挥不好，可以选择自杀，清零数据再来挑战。

疯狂杀戮一

金牌条件1：干掉45个敌人
金牌条件2：完成3个爆头
金牌条件3：破坏两辆载具
金牌推荐。崔佛的武器是冲锋枪，破坏载具推荐用手雷。爆头可以优先完成。站在开阔地打会大大加快杀敌速度。

疯狂杀戮二

金牌条件1：干掉45个敌人
金牌条件2：完成6个爆头
金牌条件3：破坏两辆载具
金牌推荐。崔佛的武器是微冲，打法和上一个差不多，位置推荐站在十字路口，不过注意别被车撞倒浪费时间即可。

疯狂杀戮三

金牌条件1：干掉50个敌人
金牌条件2：完成6个爆头
金牌条件3：破坏两辆载具
金牌推荐。崔佛的武器是微冲，这次的时间比较紧，推荐冲进一开始的巷子里杀，注意屋顶的敌人要尽快清，否则不会刷出新一批的敌人。

疯狂杀戮四

金牌条件1：干掉45个敌人
金牌条件2：完成6个爆头
金牌条件3：破坏两辆坦克
金牌推荐。很爽的一关，崔佛有榴弹枪和冲锋枪。首先用冲锋枪赚够爆头数，之后就全程榴弹枪，把载具破坏的话上面的敌人也会全灭，因此杀敌数不是问题。不过中途出现的两辆坦克要小心，在不开特殊能力的情况下一炮就能让崔佛归西。开了特殊能力之后被击中也有很大硬直，因此跑着打比较安全。本关另一个要小心的就是车辆爆炸后有一定几率往崔佛撞过来，这也是近乎一击必杀的。

疯狂杀戮五

金牌条件1：干掉30个敌人
金牌条件2：完成10个爆头
金牌条件3：破坏两辆载具
金牌推荐。崔佛的武器是霰弹枪，由于爆头要求比较高，所以开枪时尽量枪口上扬，多制造爆头机会。两分钟干掉30个敌人没有难度，注意别被载具撞到就行。

菲利普女士



这个任务的发生时机是通关之后，当崔佛回到自己一开始的藏身处时，就会遇到她的妈妈——菲利普女士。接下来崔佛需要找一辆装满药的车，只要自杀进医院，出来的时候就能看到这种车。然后把车开回家就算完成了。

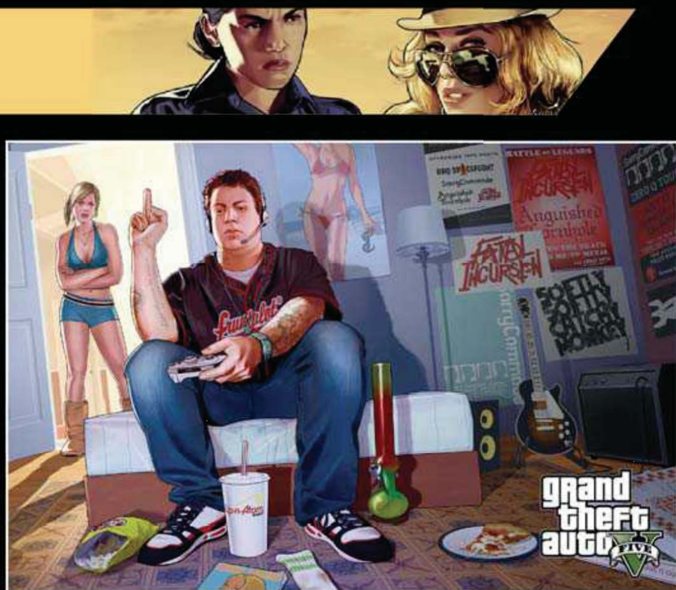
随机事件

顾名思义，这是在游戏中随机出现的事件，一共有57种，100%完成度只要求完成其中14种，难度不大。随机事件其实并非随机，其发生的地点都是固定的，只要玩家选择的角色正确，而且不处于任务之中时，就会遇到这些事件。

部分随机事件对故事进度有要求，因此玩家可以在通关后再来补齐。但要注意其中有一个任务要求故事进度不能早于某个阶段，十分坑爹，有志于全随机事件达成的朋友请具体看“西门·叶特里恩”这个部分。

随机事件出现时，屏幕左下方的小地图会突然刷新一下，同时地点上出现一个蓝点，这就表明随机事件出现了。随机事件的种类多种多样，大部分都不能重复发生。随机事件完成后的奖励也是多种多样，从几百块钱到直接提升能力应有尽有，最为宝贵的是股票相关事件，可以令玩家手上的钱大幅增加，一定要留到关键时刻再用！下文将仅解说比较重要的随机事件。

另外要注意的是部分载人任务让崔佛去完成的话会出现送往利他教的提示，这和奖杯相关，而且连送三次之后还有后续事件，但送过去的话将不算完成这一随机事件。



抢劫自动提款机

地图标记：黄黑美元符号
对应角色：全部

运钞车

地图标记：红白盾牌标记
对应角色：全部

劫店

地图标记：绿白手枪标记
对应角色：富兰克林

一共有 19 家店可以抢劫，只要用枪瞄准店员，他就会乖乖地把收银机里的钱掏出来。100% 完成只要求抢过 1 家店即可。

弃置载具1

地图标记：1
对应角色：全部

弃置载具2

地图标记：2
对应角色：全部

逮捕1・2

地图标记：3・4
对应角色：全部

机车窃贼城市1

地图标记：5
对应角色：全部

帮车主把被偷的自行车抢回来。用汽车追自行车当然没难度，不过别用力过猛把车给撞毁了。完成之后体力 +3，过一阵子后车主会送价值 10 万元的美美动物食品股票，真是人不可貌相。

机车窃贼城市2

地图标记：6
对应角色：全部



边境巡逻队1・2・3

地图标记：7・8・9
对应角色：全部

葬礼

地图标记：10
对应角色：全部

两个家伙正在活埋某黑社会头目的千金，直接干掉他们救出妹子吧！之后把妹子送往目的地就行了，事后可获得特殊能力槽全满的奖励。而且过一阵子后该头目还会送来一笔感谢费。

如果玩家是操作崔佛的话，那么可以选择把妹子送到利他教，当然这就不算完成了。

巴士导览行程

地图标记：11
对应角色：全部

这个随机事件对时间有要求，只有地图上出现好麦坞旅游标记时才能发生。到达指定地点后坐上巴士开始观光即可，一次40元。虽然没有奖励事件，但洛圣都一日游就是最好的回报。

偷车1

地图标记：12
对应角色：全部

偷车2

地图标记：13
对应角色：全部

和偷车1一样，但回报不同。除了驾驶+5外，失主隔天还会发来感谢信，并赠送一套西装。

追赶窃贼城市1・2

地图标记：14・15
对应角色：全部

追赶窃贼乡间1・2

地图标记：16・17
对应角色：全部

车祸救援

地图标记：18
对应角色：全部

在公路旁遇到受伤的女车手马丁内兹，按她的要求送回老巢即可。注意马丁内兹身受重伤，如果有意拖延的话会重伤不治。这是一个强烈建议完成的随机事件，因为马丁内兹得救后可以成为抢劫帮手，她车技高超，分红才收5%，太合算了！但她必须等到第一个劫案发生之后才会出现。



工地意外

地图标记：19
对应角色：全部



乡村帮派战争

地图标记：20
对应角色：麦可、富兰克林

乡村抢案

地图标记：21
对应角色：全部

交易出错

地图标记：22
对应角色：全部

女佣人生

地图标记：23
对应角色：全部

一对夫妻正在吵架，老公气得只好去高尔夫俱乐部过夜。送过去的话可以获得80元车费，同时解锁困难等级的高尔夫球对手：卡斯楚。

如果玩家是操作崔佛的话，那么可以选择把卡斯楚送到利他教，当然这就不算完成了。

毒品枪战

地图标记：24
对应角色：全部

这是一个初期用来赚钱的好方法。当靠近指定地点时，如果提示这是一个可以突袭的制毒农场，那么只要干掉这里的所有敌人，再拿到地图上提示的货物，就可以赚到3万～10万元。这个随机事件可以反复来刷，但每次必须间隔较长时间。

酒醉驾驶1・2

地图标记：25・26
对应角色：全部

把喝高了的两位送到指定地点，事成之后的报酬都是80元车费。如果玩家是操作崔佛的话，那么可以选择把他们送到利他教，当然这就不算完成了。

逃离狗仔队

地图标记：27
对应角色：全部

帮助一位女明星逃离狗仔队的追踪，但注意不能伤害狗仔，否则就算失败。送到目的地之后可以获得750元感谢费，如果玩家是操作崔佛的话，那么可以选择把他们送到利他教，当然这就不算完成了。

帮派威胁

地图标记：28
对应角色：麦可、崔佛

逃亡车手

地图标记：29
对应角色：全部

载着两个家伙去目的地，突然受到通缉，原来这两位是刚作完案的歹徒。你可以直接干掉这两位，不过没有任何好处。相反如果能摆脱警察的追捕送他们去目的地，那么可以获得2000元感谢费，同时还可以解锁抢劫帮手：派奇（枪手），分红为12%。如果玩家是操作崔佛的话，那么可以选择把他们送到利他教，当然这就不算完成了。

搭便车1·2·3·4

地图标记：30·31·32·33
对应角色：全部（2为崔佛、富兰克林）

搭便车任务就是把客人运往其指定的地点，尽管目的简单，但故事都很有意思，而且回报各不一样。

1的回报虽然只有100元和驾驶+5，但客人会提示你购买客来亭电讯的股票。数天之后该股会上涨30%！请务必留到通关后拥有最多资金时再来。

2的回报是驾驶+5，同时可以和这位神经兮兮的妹子厄休拉成为炮友。如果玩家是操作崔佛的话，那么可以选择把他们送到利他教，不过这么做的话明显亏了……

3的回报是驾驶+5，而且这位妹子的男朋友实在欠扁。不爽的话直接卖给利他教好了。

4是帮助一位逃跑的新娘，途中她的未婚夫会追上来，注意不能杀他。不过只要你一掏枪他就吓尿了。回报是驾驶+5，同样也可以卖给利他教。



利他主义流氓

地图标记：34
对应角色：麦可、富兰克林

诱拐少女到暗巷

地图标记：35
对应角色：麦可、富兰克林

偷袭抢劫1·2·3

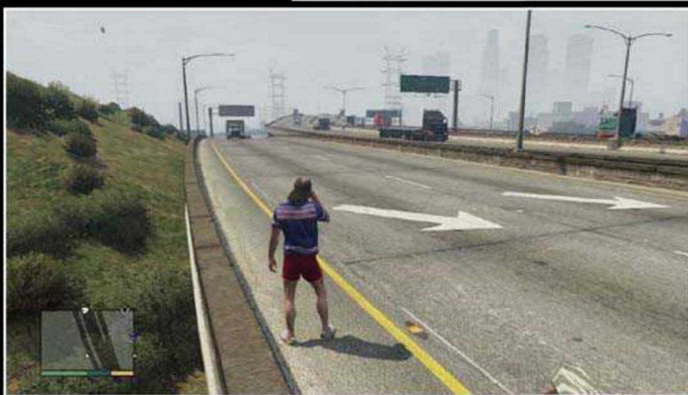
地图标记：36·37·38
对应角色：全部

载送犯人1

地图标记：39
对应角色：麦可、富兰克林

载送犯人2

地图标记：40
对应角色：麦可、富兰克林



抢劫商店1·2

地图标记：41·42
对应角色：全部

老套的抢劫案。1发生在包柏理发店，歹徒坐的是小货车，追起来格外费劲。如果你把拼死拼活追回的2000元还给店家，没有任何奖励，实在坑爹。2发生在郊区服饰，把2000元还给店家后，下次来这里购物时可打七五折优惠，相比之下真是厚道！

西门·叶特里恩

地图标记：43
对应角色：麦可、富兰克林

全随机事件中最麻烦的一个，只能在故事任务从“错综复杂”到“菲利普先生”之间的时段完成，并需要完成“交换条件”。该随机事件在地图上不会显示。在错综复杂完成之后，车行被撞碎的玻璃会用木板封住，木板左右两边的玻璃门会上锁，但在特定时段（如下午4点～5点）不会上锁。这时只要进去干掉两个持枪保镖就算完成任务。如果离开时出现自动保存的标记，即代表成功。如此麻烦的事件，奖励却是ZERO。

正中下怀

地图标记：44
对应角色：全部

飞车党试图凌辱一位女性，如果能成功救出这位女性并把她送回家，路上还会有追兵出现。这个任务没有任务奖励，嫌烦的话可以让老崔直接卖给利他教。

重机窃贼

地图标记：45
对应角色：全部

雄鹿快跑

地图标记：46
对应角色：全部

决战利他教

这个事件不算入随机事件中，不过还是解说一下。老崔把人卖去利他教时，可以解除奖杯：为虎作伥。如果累计卖了4人之后，再去利他教就会引发这个事件。之后就是和教徒们的决战，全部杀光之后可以找到几个公文包，里面都是数万元。此外这里还有火箭筒等武器，可谓装备精良。

不触发这个事件也可以进入利他教，具体请参照地图上的黑白×位置。不过进去之后会受到围攻。如果玩家控制老崔在送人之前先进来杀过一遍，那么将错过所有与之相关的剧情。

爱好和消遣

游戏中一共有 17 种爱好和消遣，共计 59 项。百分百完成度要求玩家完成其中的 42 项，不过和陌生人和怪咖一样，并不是所有爱好和消遣都算在内，下面就为大家以列表的形式进行说明，没有提及完成度的任务表示与完成度无关。很多爱好和消遣也有金银铜牌的统计，不过由于奖杯要求不高，大家可耐情完成。



全爱好和消遣一览表

项目名称	备注
空中武器走私	5项，相关奖杯：军火竞售
地面武器非法买卖	5项，相关奖杯：军火竞售
弃保逃犯	此即陌生人和怪咖中的茉德任务
接私人客户	相关奖杯：抢钱载客
打猎	此即陌生人和怪咖中的克莱任务的后续
飞行学校	100%完成度要求在12个课程中至少各拿到一面铜牌
跳伞	100%完成度要求完成13个跳伞任务
越野机车或全地形车竞速	100%完成度要求在6场比赛中至少各拿到一面铜牌
物业管理	购买对应物业后出现
水上竞速	100%完成度要求在4场比赛中至少各拿到一面铜牌
打靶	100%完成度要求在6种武器的18个挑战中至少各拿到一面铜牌
网球	100%完成度要求赢得一场网球单打比赛
高尔夫球	100%完成度要求以低于标准杆的成绩完成一场9洞高尔夫球
飞镖	100%完成度要求赢得一场飞镖比赛
三项全能	100%完成度要求在3场三项全能比赛中至少各拿到一面铜牌
街头竞速	完成阿浩的任务后出现，100%完成度要求在5场街头竞速比赛中至少各拿到一面铜牌
脱衣舞	100%完成度要求点一支私人脱衣舞
拖车	完成童雅的全部任务后出现
瑜珈	完成故事任务：平安喜乐后出现

走私

当崔佛买下麦肯锡机场机库之后即可开展空中和地面的走私任务。空中武器走私比较麻烦，原因在于回来还得降落，一旦失误就得整个任务重来。首先飞行方向是很有讲究的，一些背山的目标就需要切着山飞行而不是对着山飞行，寻找合适的路线会省下不少时间。轰炸方面，推荐飞近目标时降速，扔完之后立刻加速。高度问题不是特别大，只是越高就需要越大的提前量，玩家可根据自己的实际情况来挑选顺手的高度。第 5 个任务要求玩家用连环炸弹来秒杀竞争对手，对飞行方向有很高要求，好在没有时间限制，慢慢来就行。

地面武器非法买卖只要记好路线提前出发，难度并不大。

两种任务各完成 5 个之后，即可解锁奖杯：军火竞售。

接私人客户

当富兰克林买下市中心计程车行当上老板之后，有一定几率会收到公司来电，要求接载私人客户。这个任务和随机事件中的送人差不多，但会有不少剧情，还有可能出现战斗场面，注意一定要达成最后目标才算完成。当玩家完成一次这样的任务之后即可解锁奖杯：抢钱载客。在没事的时候，推荐大家还是做做这方面的任务。

跳伞

13 个跳伞任务十分有趣。一般这种任务的触发地都会有一架直升机，走过去按△即可开始跳伞。也有部分跳伞是需要捡起地上的跳伞包来触发的。跳伞任务虽然有一定难度，但可以随时重试，因此要想通过的话不难。跳伞任务只要完成即可，没有评价要求。

下面介绍几个跳伞诀窍：

1. 如果想飞得更远，就要尽快开伞，然后什么键不按即可。

2. 左摇杆扳上是加速下落，扳下是减速下落。

3. 小幅改变方向用左摇杆，大幅改变向用 L1、R1。

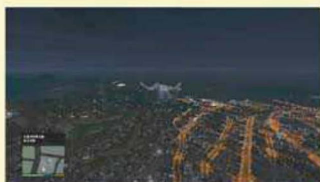
4. 同时按 L1+R1 可大幅减速，一般用于最后的落地阶段。

部分跳伞任务的触发点可能会让玩家误解，下面介绍一下。任务编号以大地图上的编号为准。

5 号：大楼门口花坛旁边地上的跳伞包。

6 号：需要一直沿梯子往上爬。

7 号：必须坐直升机才能抵达。



物业管理

游戏中玩家可以花钱购买物业，游戏中共有 25 处资产可以购买，部分资产会限定购买角色。100% 完成度要求购买 5 处资产，你可以选择价格便宜的资产来购买。

物业分为两种。一种是像车库、机场、码头这种能提供玩家便利之处的资产，不过没有其他收入；另一种每月可以得到一定的收入的资产。不过资产带来的收入远远不及你掏出去的钱，回报率较高的电影也需要 100 周才能回本，除非你准备在这座城市里奋战很久，否则的话想通过买资产赚钱是断不可行的。

游戏通关后的几千万资金如果不买点资产的话，还真用不出去。一般来说资产都需 100 周以上才能回本，不过对于想长时间流连于洛圣都的人来说还是值得投资的。不然这几千万的钱留着干嘛呢？而且部分资产买下来之后还会引发特殊任务，例如打倒竞争对手、打退来犯的黑帮等等，值得一试！以下推荐几个优秀资产：

多普勒剧院	76周回本
一毛钱剧院	76周回本
吞云吐雾会馆	22周回本
龙舌兰酒吧	122周回本
大水罐酒吧	106周回本
鸡窝酒吧	87周回本

游戏中最贵的两处物业都很不划算。3000 万的那个电影院需要 211 周才能回本，坑爹的高尔夫球场更是需要 567 周才能回本！而且高尔夫球场买下来之后自己带朋友来打球还得付钱，惟一的好处就是可以穿任何衣服去打高尔夫球……



其他

名为“其他”的这些杂项，包括了游戏的方方面面，一共有30项。100%完成度要求完成其中特定的16项，这16项相当花费时间，能否达成可以说是对你是不是真饭的重大考验。另外还有一些项目虽然和完成度无关，但又直接关系到特定奖杯，完美主义者依然不能错过。

网上订车

通过手机网络的旅游与交通，你可以定购各种车辆，从最便宜的自行车到最昂贵的豪车应有尽有，最夸张的是还能定购坦克。定购的车辆会出现在你的车库之中，100%完成度要求你至少在网上定购过一辆车。

看电影

去电影院看场电影吧，3家电影院的位置都会在地图上标出来。100%完成度要求你至少看过一场电影。顺带一提的是，通关后还可以观看麦可当制片的那部电影。

遛狗

换上富兰克林去带小查转一圈吧！遛狗时可以扔球和它嬉戏，玩上一阵子可以给完成度添上一笔了。

特殊服务

当玩家夜晚开车来到特定地点时，一些穿着暴露的街边女性会问你是否要特殊服务，注意对方会拒绝上破车、敞篷车。当对方上车之后带她去没有人的地方，就可以开始HAPPY了。100%完成度要求玩家至少接受一次特殊服务。

私人服务

在脱衣舞俱乐部花钱可以让女郎为你跳私人舞，如果把她的好感度提升，因人而异有时会答应和你发展进一步关系。之后用电话把她叫出来就算成功了。100%完成度要求玩家至少接受一次私人服务。

劫店

游戏中有19家商店可以抢劫，人选只能是富兰克林，位置参见随机事件部分。这种抢劫十分简单，只要冲进去拿枪对着收银员即可，每次收入不多，最低100元，最高1200元，聊胜于无。注意不能打死收银员，否则不算抢劫成功。100%完成度只要求玩家成功劫过一家店即可，十分简单，有时玩家换人时就会出现在某一家店外。

太空船部件

收集太空船部件也就是陌生人和怪咖中的欧米加，一共有50个太空船部件有待收集。和残缺信件一样，你可以借助狗狗的力量来帮忙寻找。靠近太空船部件时会有特殊音效，因此比残缺信件找起来容易一些。100%完成度要求玩家收集齐全部50个太空船部件，找齐全部部件完成任务还会获得一辆特殊载具。

残缺信件

收集残缺信件也就是陌生人和怪咖中的德赖弗斯。具体就不多说了。100%完成度要求玩家收集齐全部50个残缺信件。

侧飞挑战

游戏中存在着15个侧飞挑战，你只要完成其中的8个即可满足100%完成度的要求。但完成全部的侧飞挑战关系到奖杯：千钧一发，因此完美犯们还是应该以此为目标。建议玩家先上飞行学校来提高自己的飞行技巧。侧飞挑战的内容一般都是从两座毗邻的摩天大楼之间侧着飞过去，具体地点参见地图。

侧飞点分布图



穿桥引线点分布图

飞车特技点分布图



穿桥引线

游戏中存在着 50 个穿越桥洞的飞行挑战，你只要完成其中的 25 个即可满足 100% 完成度的要求。但完成全部的侧飞挑战关系到奖杯：千钧一发，因此完美犯们还是应该以此为目标。根据桥洞的高度推荐采用的飞机也不太一样，记得让飞行数值高的崔佛来挑战。

注意部分桥洞要求完美通过，有一点点碰擦都不行。如果飞过去时没有提示完成新的挑战，就得重来了。另外游戏更新之前有可能出现 BUG，即无论多么完美飞过都不算通过，这种情况下需要换一架飞机来开。

本期光盘亦有收录参考视频。



飞车特技

可能很多玩家在流程中已经发现了部分飞车特技跳跃点。和飞行挑战不同的是，特技跳跃有失败的可能，玩家必须让载具平稳地四轮着地才算成功。游戏中存在着 50 个特技跳跃点，你只要完成其中的 25 个即可满足 100% 完成度的要求。但完成全部的飞车特技关系到奖杯：我行我秀。根据跳跃点的性质，玩家需要准备的载具也不一样，例如有的跳跃点用摩托车才好完成。另外本期光盘亦有收录参考视频。



核废料

游戏中有 30 个核废料收集，收集核废料无关完成度，但关系到奖杯：废料管理。另外每回收一个核废料可拿到 23000 元，30 个收集完的话还是一笔不小的收入。水下作业十分麻烦，不过由于有探测程序，因此难度不算高。

朋友聚会

在游戏通关后你可以打电话把另外两位主人公拉出来搞聚会，100% 完成度要求你完成以下 4 种活动：看电影、丢飞镖、去脱衣舞俱乐部和逛酒吧。

核废料分布图

秘技&BUG



官方秘技

历代《横行霸道》都有秘技，本作也不例外。使用秘技后玩家将不能存档，也不能解锁奖杯，可以说是无聊专用的。当然，利用秘技可以达成很多特殊效果，令游戏乐趣直线上升！

玩家专用

5分钟无敌	→ × → ← → R1 → ← × △（不影响载具）
增加通缉度	R1 R1 ○ R2 ← → ← → ← →
减少通缉度	R1 R1 ○ R2 → ← → ← → ←
奔跑加快	△ ← → → L2 L1 □
游泳加快	← ← L1 → → R2 ← L2 →
超级跳跃	← ← △ △ → → ← → □ R1 R2
月球重力	← ← L1 R1 L1 → ← L1 ←
醉酒状态	△ → → ← → □ ○ ←
补满特殊全满	× × □ R1 L1 × → ← ×
从天而降	L1 L2 R1 R2 ← → ← → L1 L2 R1 R2 ← → ← →

武器相关

获得降落伞	← → L1 L2 R1 R2 R2 ← ← → L1
获得武器	△ R2 ← L1 × → △ ↓ □ L1 L1 L1
HP和防弹衣全满	○ L1 △ R2 × □ ○ → □ L1 L1 L1
子弹燃烧	L1 R1 □ R1 ← R2 R1 ← □ → L1 L1
子弹爆炸	→ □ × ← R1 R2 ← → → L1 L1 L1
近战攻击爆炸	→ ← × △ R1 ○ ○ ○ L2
慢速瞄准	□ L2 R1 △ ← □ L2 → ×（连续按↑可以进行最大4段的调节，第5次时效果取消）

获得载具

武装直升机	○ ○ L1 ○ ○ ○ L1 L2 R1 △ ○ △
酒药飞机	→ ← R1 R1 R1 ← △ △ × ○ L1 L1
特技飞机	○ → L1 L2 ← R1 L1 L1 ← ← × △
陆上彗星	R1 ○ R2 → L1 L2 × × □ R1
疾速GT	R2 L1 ○ → L1 R1 → ← ○ R2
长型礼车	R2 → L2 ← ← R1 L1 ○ →
高尔夫球车	○ L1 ← R1 L2 × R1 L1 ○ ×
垃圾车	○ R1 ○ R1 ← ← R1 L1 ○ →
越野车	○ × L1 ○ ○ L1 ○ R1 R2 L2 L1 L1
PCJ	R1 → ← → R2 ← → □ → L2 L1 L1
BMX	← ← → → ← → □ ○ △ R1 R2

剧情暴富大法

这里介绍一下游戏中究极的赚钱方法，那就是股票。股票的买卖方法是调出手机，选择网路→财经与服务→LCN或BAWSAQ→市场。利用故事任务中的暗杀行动，可以轻松获得亿万身家。由于3名主人公的金钱是分开计算的，因此在执行让股市发生剧烈变动的行动前先换人买好股票。

1. 首先玩家正常推进剧情，当发展到富兰克林获得暗杀任务之后，即可开始赚钱大计。第一个暗杀任务是饭店暗杀行动，必须完成。完成之后贝塔制药（BAWSAQ）的股价会大涨约80%。

2. 之后跳过所有的暗杀任务不做，直到游戏通关后拿到近3000万元的巨款再来。先来多重暗杀行动，该任务完成后，帝邦尼尔（LCN）股票会上涨约80%。这时红木烟业（LCN）会暴跌，果断购入。之后经过相当长时间后，红木烟业会暴涨300%，从此大发！

3. 凶残暗杀行动。先入水果电脑（BAWSAQ），待其涨至55%左右时放掉。然后投资其竞争对手多硬电脑（BAWSAQ），最后可以涨至30%。（题外话：这就是苹果和微软吧！）

4. 巴士暗杀行动。成功之后威皮（BAWSAQ）的股票会暴跌，待其跌破200点后果断购入，待获利达到100%时放掉。

5. 工地暗杀行动。这回获利的股票是黄金海岸（LCN），大约可以涨至80%。

6. 随机事件之送人去机场，完成后客来亭电讯（BAWSAQ）股票可以上涨30%。

如果全部都能顺利完成，最后3名主人公身价有望突破20亿，富可敌城。游戏中的股市变动是随游戏时间而变化的，一般很慢，但在发生特定事件时除外。可以用睡觉存档的方法来加快时间的流动，跳过存档过程时间一样会经过。不过需要注意的是存档读档对股市行情没有影响，因此差不多达到目标值时就应该果断抛出，以免杯具发生。

联网暴富大法

如果你错过了单机的那些暗杀任务，要想继续赚大钱也不是没有可能，那就是在线股市BAWSAQ。

和LCN相比，BAWSAQ还是有可能按天数出现较大波动的，因此赚钱也成为了现实。虽然股市的波动掌握在Rockstar手中，不能用读档的方法来改变，但是想在BAWSAQ中赚钱还是简单的，那就是——买涨不买跌。

股市的波动可以在官网直接查看，地址是：http://zh.socialclub.rockstargames.com/games/gtav/bawsaq



如果你发现有一支股票一直处于涨势，那就毫不犹豫地跟进吧！相反如果你想抄底，也不要在你觉得的最低点出手，而是一定要看到它有上涨趋势时再出手。游戏中这些股票的涨势十分夸张，最低价和最高价往往能差上近百倍。如果能成功抄底，最后赚的钱就简直是天文数字！

但是和现实一样，游戏中的股票同样有较大风险，这里教给大家一个高招：每次下线时，存两个档。一个是卖掉手上股票的，另一个是继续持仓的。第二天开机时，如果继续涨就读第二个档，已经跌就读第一个档。虽然读档存档不能改变BAWSAQ的变化，但依然有漏洞可钻。

省时技巧

当你的载具毁坏时，只要快速换人再换回来，就可以修好载具；如果你的人困在一个很远的位置，与其手动跑回来，倒不如直接换人睡觉，8小时后他就会回到市内。推荐换麦可，他在家里出现的几率最高；被警方通缉时嫌麻烦又不想损失钱的话可以先把身上所有钱买股票，然后用火箭筒或手雷把自己炸死，很快就会从医院出来。

免费物业

在游戏更新之前，有秘技可以免费购买资产。在购买资产时游戏会需要玩家进行一次确认（资金要能购买资产时才成立），确认购买后会进入短暂的资产展示动画阶段，这时候按START键进入菜单，在游戏选项卡选一个任务重玩，任务结束后回到游戏中，就会发现资产已经买下，但是钱没有扣，等于免费购买。

但此法有一定后遗症，用来买机库、车库、码头的话，会出现买了却不能使用的问题。购买其他物业，也有几率出现不能触发物业管理任务的情况，因此请大家权衡之后再使用。

注：以下内容只对应行文时的1.05版。更新后部分内容可能失效。

我们的洛圣都
——横行霸道 ONLINE心得披露

全白金奖章解说

在《横行霸道 ONLINE》中一共有85个白金奖章，奖杯要求至少获得30个，难度不高。玩家当前的奖章获得情况，可以在游戏中的统计数据中查看，官网也提供了数据查询，十分厚道。以下奖章中，凡是涉及获胜和玩家的项目，全部不能单独完成。

有部分奖杯的达成条件也就是白金奖章的条件，这样的奖杯有：全能玩家（对应奖杯“独占鳌头”）、赛出自我（对应奖杯“午夜俱乐部”）、幸存者（对应奖杯“我命由我”）、重装抢匪（对应奖杯“天生抢匪”）。



获胜

名称	白金条件及所需数量
杀手不留情	赢得死斗游戏并得分在本方前三名，25次
死亡团队	赢得团队死斗游戏，50次
团队支柱	在团队死斗游戏中获得MVP头衔，25次
冠军	赢得50场竞速比赛
飞行玩家	赢得25场飞机竞速
乘风破浪	赢得25场水上竞速
横冲直撞	赢得50场GTA竞速
赛车杀机	在一场GTA竞速中赢得胜利并至少干掉3名玩家，1次
奉命行驶	在拉力赛中以驾驶身分获胜20次
大独裁者	在拉力赛中以副驾驶身分获胜20次
达阵大王	赢得即时竞速，25次
赛出自我	用自定义载具赢得竞速比赛，1次
后来居上	从最后一名翻盘赢得竞速比赛，20次
纪录保持者	在Rockstar官方制作的竞速比赛中创下世界记录，1次
一骑绝尘	在竞速比赛中创下单圈最佳成绩，25次
竞速全能	每种竞速比赛至少赢一次
幸存者	打过任意生存战的全10波，1次
佼佼者	在腕力比赛中获胜，25次
飞镖之王	在飞镖比赛中获胜，25次
高尔夫王者	在高尔夫比赛中获胜，25次
挥拍大师	在网球比赛中获胜，25次
五盘决胜	在一场五盘三胜制的网球比赛中获胜，1次
连胜盘	在网球比赛中打出连胜盘，1次
酣畅淋漓	赢得靶场竞技中的翻面抢色赛，25次
眼明手快	赢得靶场竞技中的扰敌战，25次
宾果老妈妈	在靶场竞技中的翻面抢色赛中，把所有靶面都翻成自己的颜色，1次
有的放矢	赢得靶场竞技中的随机标靶赛，25次
全能玩家	在每种游戏模式中至少获胜一次

一般

名称	白金条件及所需数量
斗士	参加25场不同的死斗游戏
赛车老手	参加25场不同的竞速游戏
要命时刻	跳伞时在低于40公尺的高度才开伞，25次
惊爆点	跳伞时滞空时间超过3分钟，25次
准确落地	跳伞时精准地落在目标点上，25次
大扫荡	在游戏中的一天内，在一次战局中完成5次帮派攻击事件，1次
结算分数	6镖就打出301分成绩，1次
小鸟球	在高尔夫球赛中打出低于标准杆的成绩，25次
一杆进洞	在高尔夫球赛一杆进洞，1次
发球高手	在网球比赛中靠ACE球得分，20次
大赢家	在比赛前的下注中累计赢得5万元
性感火辣	在脱衣舞俱乐部累计观看过25次私人艳舞
追箱癖	拾取25个箱子
抢得先手	拾取特殊奖励的箱子，1次
时尚玩家	穿25种不同的服饰
纯理发	剪过25种发型
枪械收藏家	买下武器店的每一种枪
人体画布	在全身各个部位都刺过青

犯罪

名称	白金条件及所需数量
无尽流亡	在受到5星通缉时生存2小时
瞒天过海	50次逃离5星通缉
猪也会飞	射下25个直升机上的警察
呼啸而过	坐朋友的车时射杀100个敌人
偷车贼	偷500辆车
全副武装	抢劫25辆装甲运钞车
重装抢匪	抢劫全部20家商店

载具

名称	白金条件及所需数量
炸翻天	炸毁500辆车
出口大王	卖25辆车
最佳车险客户	累计30分钟不撞车
旅客	搭乘朋友的车5小时
云霄之上	驾驶直升机的时间达到4小时
改装天王	在一辆载具上对每一项进行改造，1次
飞车侠	驾驶地面载具飞车跳跃100尺并成功着地，25次
颠倒世界	在车辆腾空时翻转，10次
旋转世界	在车辆腾空时旋转4圈，5次
单轮骑士	一口气完成600公尺的翘孤轮表演，1次

战斗

名称	白金条件及所需数量
爆头高手	累计爆掉500名玩家的头
寡妇制造者	累计干掉1000名玩家
赏金猎人	干掉25个目标领取赏金
接二连三	在被干掉之前连杀同一名玩家3次，重复50次
大杀四方	在死斗游戏中获得连杀，100次
抢杀得手	干掉50名先被别人打伤的玩家
死神	在死斗游戏中累计干掉500名玩家
连环杀手	在死斗游戏中赢得10次连杀
霸气无双	在帮派攻击中成为杀敌数最多的人，1次
杀人必见血	在生存战中累计最多杀敌数，1次
有仇必报	在死斗游戏中干掉曾经杀死你3次的玩家，重复50次

武器

名称	白金条件及所需数量
手枪侠	用手枪干掉500名玩家
冲锋狂人	用轻型冲锋枪干掉500名玩家
霰弹蓝调	用霰弹枪近距离干掉500名玩家
枪下亡魂	用突击步枪干掉500名玩家
登高望远	用狙击枪干掉100名玩家
疾风暴雨	用机关枪干掉500名玩家
惊爆危机	用粘雷干掉500名玩家
手雷怪客	用手榴弹干掉50名玩家
火箭侠	用火箭筒干掉50名玩家
近战杀手	用近战攻击干掉50名玩家
四轮炸弹	用汽车炸弹干掉50名玩家

白金奖章速刷法

老实说 30 个白金奖章不是难事，但如何快速刷齐还是有点学问的，下面就为大家介绍一下速刷的办法。注意最好要有一位朋友帮忙才方便行事。

竞速



“前科累累”永远是最火的竞速赛道，因为这个赛道最短最简单，目标是赢 50 场。这个过程至少需要两人，也推荐两人对刷。如果双方都想刷白金奖章，那就需要 100 场，人再多一些的话就需要更多的场次。另外爱车的朋友在这个过程中可以顺便刷喷射起步、尾流提速，这样可以顺便多解点儿改装部件。

步骤一：每场比赛前，首先记得让预定的输家下注。每次最多下注 2500 元，赢家只能获得其中一部分金额。输家记得也要跑完比赛，这样可以回收 2000 元左右，等于每次只亏 500 元。反复可以解除大赢家。

步骤二：玩家的目标是赢 50 场，每次记得把模式选为 GTA 模式，这样赢 50 场可解除以下两个白金奖章：冠军、横冲直撞。

步骤三：前 25 场竞速比赛可以刷赛车老手。所谓的不同比赛，不是指赛道或模式的不同，而是指一个房间。当赛完一场比赛之后，大家都选择回到自由模式，然后重新开房重新拉人，这样就算不同了。重复这个步骤 25 次，大家都可以解除赛车老手。

步骤四：每场比赛记得先由预定的输家开过第一个检查点，然后赢家从后面反超他，重复 25 次可解除后来居上。

步骤五：在其中一场 GTA 模式中，让朋友下车，杀他三次之后再获胜，可解除赛车杀机。两人即可。

步骤六：选择普通、拉力赛、GTA 三种模式各赢一场，即可解除竞速全能。

步骤七：在赢 50 场竞速时即可不知不觉间获得一骑绝尘。按理说应该是先以超慢的成绩完赛，然后每次超越一点儿，如此重复 25 次。但实际上并不用这么麻烦，目前只要是刷完上述步骤，还没见过没有拿到的。老实说这个白金奖章挺莫名其妙的，如果未来修正了，就可以找条没跑过的新赛道来一点点地刷新自己的单圈最佳成绩。

步骤八：以上环节结束后还有一个附送的白金奖章：改装天王。因为改装项目不是一开始就全部解锁的，你必须以对应类型的车辆赢得一定数量的竞速比赛才能解锁新项目，所以在刷 50 场前科累累时要有针对性的准备工作。依个人经验来看，似乎要在一次改装中完成这一步骤才行。如果单纯只是为这个白金奖章的话，不推荐用超级跑车来达成这一条件，因为改装费实在太高，而且要改装的项目也多，用摩托车来改装是最简单的。另外炸药是不需要装的。

休闲娱乐

这一步比较灵活，可自行安排顺序。很多环节无需朋友帮忙，一人即可搞定，详见下面的说明。

步骤一：在腕力比赛中获胜 25 次，可解除佼佼者。腕力比赛由于可以立即重来，25 次无压力，相比之下其他运动不能直接重来，就不推荐了。这个环节需要 1 名朋友帮忙。

步骤二：打一场五盘三胜制的网球。这场球全部由你得分，你发球时帮忙的朋友不要接。朋友发球时你直接回过去，朋友不要动。这样一场网球打下来，可以解除：五盘决胜、连胜盘、发球高手。虽然时间不短，但回报丰富。

步骤三：叫上朋友玩一场打靶中的翻面抢色赛，开始之后朋友不发一枪，任你把所有靶面都打翻过来，这样可以解除：宾果老妈妈。

步骤四：去脱衣舞俱乐部累计观看过 25 次私人艳舞，解除性感火辣。这个环节就不用朋友帮忙了，反复选择结束→再看一支就行，很快就凑够 25 场了。

步骤五：一个人去商店买 25 件衣服并换上，解锁时尚玩家。

步骤六：一个人去理发店选两种发型来回换着剃 25 次，解锁纯理发。

步骤七：买辆摩托车，去国际机场，来到跑道一边。先加速，然后扳住左摇杆的下方向不放，即可开始翘孤轮表演。只要不偏，很快就能解锁单轮骑士。顺带一提的是这也是提高驾驶能力的最好方法。

步骤八：睡觉或有别的事要做之前，抢个直升机，按住 R2 不放上天。4 小时后解除云霄之上，还能顺便练点飞行能力。注意直升机只要高度够，就算不按 R2 也不会掉下来。但在线模式只允许玩家发 15 分钟的呆，所以推荐是用连发手柄或牙签大法。

步骤九：将赛道改为市中心地底游。在这里上公路桥后有一个缺口可以跳下来，在这里可以解除飞车侠。如果你开的是好车，速度也不错的话，100 公尺距离绰绰有余，不过注意你还得平稳着地才算数。成功一次之后，马上往回开，开到出现道具的位置再来一次，如此重复就能迅速解除这个白金奖章了。如果感觉速度不够快的话，可以利用加速器来达成，使用道具的方法是按下左摇杆，关闭交通后更是简单。飞车侠只需一人即可解除。

战斗

步骤一：如果之前在过十波时没解除杀人必见血的话现在来补，这个白金奖章要求 4 人合作时才算数，不过不用打完十波，只要在结算时你是累计杀人最多就可以了。

步骤二：再去打帮派攻击，目标是大扫荡，霸气无双。人越多越简单，其中霸气无双至少要有两个人才能解除。帮派攻击的位置是固定的，不过有出现时间的限制。每一个帮派攻击都可以反复刷，因此没有难度。



杂项

如果上述步骤已经全部完成的话，如今还有很多选择，这里简单介绍一下。

方法一：找一个朋友反复刷死斗，可以把每局的目标杀人数改为 30，然后注意赢家每杀 3 个人，就要由输家来干掉他，之后再赢家杀 3 个人，再由输家来干掉他，如此反复。这么麻烦是因为要解除接二连三，按这种杀法每局可以完成 10 次，5 局之后即可解除。而如果让一方连杀另一方 10 次，还可以解锁连环杀手。

步骤二：在进行上述过程时，杀敌记得要用粘弹、手榴弹、火箭筒或近身攻击来完成，可分别解除：惊爆危机、手雷怪客、火箭侠、近战杀手。按上述解法，5 局 30 人的比赛正好可以解除二连三外加以上任意 3 种武器杀人，建议放弃火箭侠，原因无它，火箭筒弹药太贵！

步骤三：想一个人搞定的，可以选择高尔夫或飞镖。高尔夫只打第 6 洞，两杆过关不是问题，反复 25 次可解除小鸟球。如果能一杆进洞，直接解除一杆进洞；飞镖的话可尝试结算分数，最简单的做法是扔 4 次 20×3，1 次 11 分，最后直接扔圆心，搞定收工。跳伞也可以一个人完成，不过一般中的 3 个跳伞奖章很难一次性达成，因此只能分开来达成了，推荐最不花时间的准确落地。

步骤四：不擅长体育运动的朋友也有一个人可以搞定的项目。没事多在街上逛，抢劫 25 辆装甲运钞车可解除全副武装；有钱买坦克时，直接开坦克进城狂轰，轻松搞定炸翻天；小心驾驶 30 分钟不撞车，可解除最佳车险客户。注意不动是不能解除的，途中如果有严重撞车就得重算，30 分钟是指真实时间的 30 分钟，可以去没人的地方开。

全部涂鸦位置一览

黄色：4点～12点
红色：12点～8点
紫色：8点～4点

心得体会



爱车必读

在《横行霸道 ONLINE》中，玩家依然可以当街抢车。抢车之时，如果附近有警察或保安，你会进入通缉状态。摆脱之后，如果在喷漆之前再次被警察看到，会因为是赃车而继续被追捕。抢到车之后需要去洛圣都改车王重新喷漆，并装上追踪器并购买保险，之后这辆车就是你的了。如果玩家没有车库的话，最多只能拥有一辆车。如果注册了 Social Club，则会在初期赠送一个两车位的车库。当玩家购买带车库的住宅后，就可以装下更多的车，最大的车库是十车位的，这样玩家就能保存 10 辆车。购买保险则是为了索赔方便，这样你的车被毁的时候，只要打电话给保险公司，即可重新获赔一辆新车，同时继承改造。如果你的车是被其他玩家破坏的，保险费会由肇事者出。

当玩家需要用自己的车时，可以长按 SELECT 选择请求个人载具，买房后可以打电话找技工要求送车，两者的区别在于技工可以让你选择送哪部车。这个行动和叫出租车一样，必须是靠近马路才行。另外玩家不能距离自己的车库和个人载具太近。

如果玩家开着个人载具干一些违法勾当时被警察打死，个人载具会被警察扣押。由于在线模式没有赎回被扣押的载具的设定，你只能靠自己去把它偷回来，还是比较麻烦的。如果置之不理的话，一定时间后个人载具会被警察销毁。

免费买车

免费买车这一招十分简单，不过依然建议大家在网络稳的时候再用，另外可以先找便宜车练练手！

要想利用免费买车的BUG，必须满足以下3个条件：1.要有带车库的房子；2.车库里的车位已满；3.身上的钱要够买下你想要的车。具体步骤如下：

1.用手机上网，选择你想买的车。
2.购买之后由于你的车位已满，系统会询问要替换哪一台。
3.选定一台你不要的车，这时系统会再次询问你是否最终确定。
4.此时一定不能直接确定，而且按START键，然后选择进入卖场。
5.之后画面会跳到看云的读盘画面，这时按一下确定键（PS3日/亚版为○，PS3美/欧版为×），如果成功的话，你会听到平时扣款的音效，但画面右上方显示的是0元。
6.进入卖场后返回，这时你会发现新买的车已经替换了位置，而你一分钱都没花。

OK，掌握之后只要有100万，什么车都随你买随你开，好日子来喽!

这里顺便推荐一款好车：傲弗拉 本质XF。该车只能通过网上购买，价格为79万5000元。最高时速可达385公里，0～100公里加速时间仅需3.5秒。本质虽然速度不是最快的，但拥有极其优良的操作性，是在线模式中最受玩家欢迎的车辆。



秘技·排车序

玩家车库中车辆的摆放顺序，与玩家获得车辆的先后有关，正常情况下无法更改，除非重复购买，但有一个办法能够自由更改排序，玩家所要额外付出的只是一笔保险费，无需重新买车，车辆的改造情况也全部继承，有强迫症的朋友不妨看过来。以下假设玩家想把A和B的车位互换：其中A的车位记为①，B的车位记为②。

1.首先塞满你的车库，其中至少有一辆是你不需要的车，可以是免费获得的挽歌RH8。将这这辆车记为C，C的车位为③。
2.把A开出车库，之后在大街上随便抢一辆车（用E表示），开回车库。这时系统会提示你车位已满，选择用E代替A的车位①。
3.接下来这步十分关键！代替车位之后，直接徒步离开车库，返回大街，整个过程中不能接差事，不能上其他车，当然更不能掉线。这时你会发现A还停留在外面，地图上会显示它的位置。然后把A开回车库，再次提示车位已满，选择用A代替C的车位③。
4.之后把B开出车库，随便抢一辆车（用F表示），开回车库。这时系统会提示你车位已满，选择用F代替B的车位②。
5.按3的方法走回大街把B开回车库，提示车位已满，选择用B代替E的车位①。
6.把A开出车库，之后随便抢一辆车（用G表示），开回车库。这时系统会提示你车位已满，选择用G代替A的车位③。
7.按3的方法走回大街把A开回车库，提示车位已满，选择用A代替F的车位②。换位完成。

简单地说就是当车库满的时候再开进新车时就能自由选择位置，被替换的车会永远消失，但如果该车当时在外面而且是玩家最后开过的车，那么只要走回大街还能找回来，这样就可以实现重新排位，只是这一招会让车辆的保险消失，对于高价车来说也是一笔不小的费用。

基地突袭

单机中存在的美军基地，在线模式中一样有。不过在线模式中基地的大门始终是关闭的，因此你得用点儿特殊技巧才能进去。

方法一：跳山。基地三面环山，有多处位置都可以用来跳山，只要汽车的速度够快，就可以直接飞越围墙进去。

方法二：空降。开着飞机到基地上空，只要高度够低就不会被通缉。

无论是哪种方法，只要一接近基地的中心部分，就会立刻引发4星通缉。基地里的好东西不少，包括坦克、战斗机、武装直升机、运输直升机等，除了坦克外其他都可以抢过来。虽然4星通缉比较疯狂，但只要你动作够快，完全可以在美军包抄之前走人。不过这种偷来的载具均不能保留，爽过之后就没用了。

如果特别想要坦克的话，可以尝试用运输直升机给吊出来。首先在基地上空低飞盘旋，发现目标后慢慢吊，成功之后才会引发警报，接下来就赶紧撤吧！莱斯特有好几个任务都和基地有关，练熟之后有大用处。

锻炼能力

关于角色能力的设定，在线模式和故事模式基本一样，也是通过反复进行某一件事情来提高，由此可以派生出一些锻炼的方法。

体力：找个无人的旷野，用牙签卡住×键，用橡皮筋把摇杆往左下或右下方固定，就可以一直挂了。

潜行：找个有敌人的任务，走到墙角，进行潜行模式，摇杆固定往角落里不断走就可以了。附近的敌人越多越容易练。

射击：没有太好的办法，多参加战斗吧，爆头加得更快。

驾驶：不用练，应该是最早练满的能力之一。

飞行：直接开个直升机连发R2键即可，顺便还能拿云宵之上的白金奖章，不过这种方式的速度着实堪忧。

力量：找一个朋友帮忙，让他坐在车里，然后你死命地踹他的车，15分钟就能练满。（1.06版已无效）

肺活量：暂时没有找到好的办法。

快速移动

在《横行霸道 ONLINE》中虽然可以打的，但出租车并不能瞬间将你送到目的地，因此出行成了一个大问题。不过没关系，依然有妙招来解决这一问题。

1.活用重生地点。在线上→选项中可以更改自己的重生地点为在住宅或最后位置。利用这一招，如果玩家离自己住宅很远的话，不如直接退出再进好了，直接就能回到住宅。

2.直升机接送。当你解锁了梅利威瑟的直升机接送之后，只要打电话花1000元，即可让对方开直升机来接你。虽然直升机也不能瞬间送到，但速度比出租车快太多了。不过建议你先买个降落伞再来。

3.参加差事。玩得多的朋友可能已经发现了，当差事完成后回到自由模式时，你的位置就在启动差事的位置附近。由于差事也可以通过线上→差事来直接选择，因此当你想去某一地点时，不妨先搜索该地点附近有什么差事，打上一盘之后选择回到自由模式，自然就到达了。如果你参加差事时开着自己的载具，连载具都会自动转移过来。推荐是竞速比赛，因为一个人就能参加，不用等人。



奖杯攻略

全奖杯路线图

奖杯总数	50	铜杯	40	银杯	6	金杯	3	白金	1

白金难度	6/10
白金所需时间	100小时以上
在线奖杯	有
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	有（已修正）
硬件需要	无

本作的奖杯难度不算高，但因为要素众多，十分考验玩家的耐心，100 小时起应该是个起码的要求。作为一款自由度超高的沙箱游戏，游戏存在着大量会错过的奖杯，例如你将某分支任务的关键角色提前干掉等等。此外游戏结局部分如果不选择 C 的话，那么在通关后的世界里也会出现大量无法进行的任务，解决办法是读通关前的档重打 C 结局。由于 A 和 B 两个结局在通关后可以自由选择，我们强烈建议玩家初次通关时选择 C。

游戏没有什么推荐的完成顺序，先开始单机或在线部分都可以，单机部分也没有什么需要注意的。游戏在更新前，“至高基甫隆！”奖杯在通关后有一定几率无法达成，对策是读取通关前的存档。由于该任务仅关系到这个奖杯，因此读档的方法完全可行。

在线部分在刚开始的时候有很多漏洞，如快速赚钱、快速练级，如今或多或少都得到了修正。目前已知最快的练级方法是刷竞速比赛“前科累累”。由于在线部分更新较快，只好点到为止。不过如果你是一名热爱 GTA ONLINE 的玩家，100 级也不是什么问题。



单机部分

欢迎来到洛圣都（铜杯）
奖杯说明：剧情相关

珠光宝尽（铜杯）
奖杯说明：剧情相关

重修旧谊（铜杯）
奖杯说明：剧情相关

翻云覆雨（铜杯）
奖杯说明：剧情相关

闪电突击（铜杯）
奖杯说明：剧情相关

辛苦报酬（铜杯）
奖杯说明：剧情相关

小镇大事（铜杯）
奖杯说明：剧情相关

真相大白（铜杯）
奖杯说明：剧情相关

政府无能（铜杯）
奖杯说明：剧情相关

成功大干一票！（铜杯）
奖杯说明：剧情相关

洛圣都生存之战（银杯）
奖杯说明：游戏通关

挥金如土（铜杯）
奖杯说明：3名主人公总计消费2亿元

取得方法：如果不用炒股的方法，3位主人公很难赚到2亿，不过如果单纯只是为了解奖杯的话一点儿也不难。只要进入股市反复买卖股票即可，以通关时一人有2500万元为例，只需反复买卖8次就有2亿元的消费记录了。而股票刚买就抛是不会有任何赢利和损失的。

血光满天（铜杯）
奖杯说明：完成所有的疯狂杀戮任务

取得方法：详见陌生人和怪咖的疯狂杀戮部分。

水深危险（铜杯）
奖杯说明：被鲨鱼吃掉

取得方法：在海中游泳时有时屏幕上会出现红点，这是鲨鱼的标记。这时你只需肉身入水等它将你吞噬即可。玩家不必急于完成，在未来进行大规模打捞工作时有的是机会遇到鲨鱼。

三人成伍（铜杯）
奖杯说明：让3名角色于非任务时于至少3星的通缉度下累计生存3分钟

取得方法：需要在非任务状态下由一名主人公将另外两人约出来，然后在此状态下保持3星通缉不死共3分钟。如果途中有一人死亡都不算数。一路狂奔的话要想活3分钟并不是什么难事。最简单的触发3星通缉的方法就是在没有买机库的时候开车直冲机场。

抢钱载客（铜杯）
奖杯说明：买下出租车公司后完成一次VIP服务。

取得方法：详见爱好与消遣中的接私人客户。

只要活的（铜杯）
奖杯说明：生擒一名逃犯。

取得方法：详见陌生人和怪咖中的茉德部分。

改装武器（铜杯）
奖杯说明：彻底改造一把武器。

取得方法：任何枪枝都可以，推荐最便宜的手枪。

洛圣都改车王（铜杯）
奖杯说明：彻底改造一辆车。

取得方法：推荐在富兰克林买了改车店之后再来，可以免费改车。每项改造一次即可，改多了反而不算。另外各角色专属车辆也不行。

为虎作伥（铜杯）
奖杯说明：把一名NPC送到利他邪教

取得方法：详见随机事件部分。

股市买卖红不让（铜杯）
奖杯说明：首次从股市中赢利

至高基甫隆！（铜杯）
奖杯说明：完成埃普西隆任务

取得方法：详见陌生人和怪咖中的埃普西隆部分。

军火竞售（铜杯）
奖杯说明：各完成5次空中和地面走私活动

取得方法：详见爱好与消遣中的走私。

解开谜团（铜杯）
奖杯说明：集齐50个残缺信件，解开女明星被杀之谜

取得方法：详见陌生人和怪咖中的德赖弗斯部分。

外星之物（铜杯）
奖杯说明：找到并归还50个太空船部件

取得方法：详见陌生人和怪咖中的欧米加部分。

废料管理（铜杯）
奖杯说明：找到全部30个核废料

取得方法：详见其他中的核废料部分。

我行我秀（铜杯）
奖杯说明：完成全部50个飞车特技

取得方法：详见其他中的飞车特技部分。

千钧一发（铜杯）
奖杯说明：全部的侧飞和穿桥洞挑战

取得方法：详见其他中的侧飞挑战和穿桥引线部分。

多才多艺（银杯）
奖杯说明：在所有可进行的爱好和消遣任务中各获得一面金牌

取得方法：在打靶、街头竞速、水上竞速、越野机车或全地形车竞速、三项全能、飞行学校里至少各获得一面金牌。


真金不怕火炼！


奖杯说明： 在故事与陌生人和怪咖任务中获得70面金牌 金杯

取得方法： 详见前文。


圣安地列斯观光客


奖杯说明： 地图开启率超过95% 银杯

取得方法： 可以留到最后再来补完，最快的方法是开飞机。深海不算在地图完成率里。


完美罪犯


奖杯说明： 游戏完成度达到100% 金杯

在线部分


千里之行，始于足下


奖杯说明： 完成在线模式的介绍 铜杯


大尾流氓


奖杯说明： 在线等级达到25级 铜杯


步步高升


奖杯说明： 在线等级达到50级 铜杯


逍遥法外


奖杯说明： 在线等级达到100级 金杯

取得方法： 截至1.05版，最快的升级方法仍然是多人刷前科累累，圈数可设定为两至三圈。在比赛中要适时获得反超和尾流的机会，这样跑完后就能拿到数千点经验。前科累累一个人跑也有经验可拿，但拿不到金钱。


独占鳌头


奖杯说明： 在所有类型的竞赛中都得到第一名 铜杯

取得方法： 需要获胜的比赛类型如下表所示，其中拉力模式竞速只需完成主驾驶和副驾驶的其中一种。注意竞速模式单人开始比赛是不算胜利的。

死斗游戏
团队死斗游戏
陆上竞速
空中竞速
水上竞速
GTA模式竞速
拉力模式竞速
完成全10波的生存战
掰手腕

飞镖
高尔夫
网球
打靶比赛（三种中的任何一种）
跳伞
帮派攻击


午夜俱乐部


奖杯说明： 于在线模式中驾驶自定义车辆赢得5场比赛 铜杯

取得方法： 首先玩家需要有一辆自己的车，并至少对其进行了一项改造。在建立房间后设置“客制化载具”为“开”，车辆类型选择和自己车辆相同的一类，之后叫个朋友来赢他5场比赛即可。推荐地图“前科累累”，一圈仅需30秒左右。


我命由我


奖杯说明： 于在线模式中完成全部10波的生存战 铜杯

取得方法： 推荐“废机场”地图，15级后解锁，建议多人合作进行。躲在中间仓库中门口的箱子后，使用霰弹枪秒杀冲到门口的敌人。


指挥驾驶


奖杯说明： 于在线模式的拉力赛中扮演副驾驶指引主驾驶夺冠 铜杯

取得方法： 首先选择陆上竞速，在模式中切换成拉力赛，将偏好设置为副驾驶。在拉力模式中，副驾驶可以看到赛道中的检查点，但驾驶员无法看到，副驾驶要使用十字键的左右来告诉驾驶员如何转向，作为副驾驶获胜一次即可。另外注意拉力赛模式至少需要四名玩家才能开始，且玩家数量必须为偶数个。


无影无踪


奖杯说明： 于在线模式中在受人悬赏的状态下逃过一天 铜杯

取得方法： 当玩家达到线上等级10后，莱斯特会联系玩家，告诉玩家现在可以使用悬赏功能。当玩家被悬赏后，杀死玩家的人将获得赏金。游戏中的一天等于现实中的48分钟，这48分钟必须在自由模式的大地图中度过，且在不同房间中的时间可以累积。比较安全的方法是被悬赏后躲在自己家中等时间到，或者请好友帮忙在私人模式中解锁。


一网打尽


奖杯说明： 于在线模式中在没有死亡且干掉至少10名敌人的情况下完成一场帮派攻击 铜杯

取得方法： 在玩家达到线上等级18级后会有人联系玩家，提示玩家地图中会有帮派据点存在。帮派据点在大地图上看不到，只有当玩家靠近时小地图才会有红色圆圈出现，进入该区域内开枪即可触发帮派攻击。本奖杯要求玩家在消灭据点的全部敌人前没有死亡，且杀敌数在10人以上。如果有多人合作的话比较简单，玩家蹭完10人后就可以躲着让同伴上。帮派攻击可以反复刷，不用担心错过。


战功彪炳


奖杯说明： 于在线模式中获得30个白金奖章 银杯


天生抢匪


奖杯说明： 于在线模式中抢劫全部20家商店 铜杯

取得方法： 地图中共有20家可以抢劫的商店，进入商店后拿枪指着店员，等待他将前装进袋子后捡起袋子离开，也可以直接枪毙掉店员后自己走到收款机前按→拿钱。抢劫商店后会被通缉，且通缉等级会逐渐提升。抢劫商店只要玩家离开商店变算完成，即使在被警察追逐的过程中被杀也算成功抢劫。已经抢过的商店会短时间消失在地图上，且成功抢劫过的商店的图标上会有绿色的勾，可以方便的确认哪些商店还没抢过。


尽情领略


奖杯说明： 于在线模式中参与洛圣都所有的活动 铜杯

取得方法： 所有要求完成的活动如下表所示。注意只需要完成1次即可，不论输赢。另外就是掰手腕、飞镖、高尔夫、网球和脱衣舞俱乐部需要玩家达到线上等级7级后才会开放。

理发
纹身
买衣服
高尔夫
网球
飞镖
打靶比赛（3种中的任何一种）
掰手腕
抢劫商店
观看脱衣舞


帮会份子


奖杯说明： 于在线模式中用帮会成员的身分完成一份差事 铜杯

取得方法： 玩家可以在游戏中或去Rockstar的Social Club网站上加入帮会，加入成功后和至少一名相同帮会的玩家完成一场任务即可。


快意恩仇


奖杯说明： 于在线模式中杀掉曾经抢劫你的小偷 铜杯

取得方法： 本奖杯需要一名至少50级的好友帮忙。首先确定自己身上的现金有5000元以上，之后让50级以上的好友打电话给拉玛，选择打给劫匪，花费1000元便可雇佣小偷前去打劫玩家。之后玩家将偷走自己钱的小偷杀死即可。


打电话搬救兵


奖杯说明： 于在线模式中第一次打电话向帮派搬救兵 铜杯

取得方法： 需要玩家达到线上等级20级，之后梅利威瑟会联系玩家，并陆续解锁各种火力支援。之后只要打电话给梅利威瑟，选择5000元的支援直升机即可。


美梦成真


奖杯说明： 于在线模式中拥有一栋房子、一座车库、一辆已投保的车子 铜杯

取得方法： 线上模式刚开始的时候玩家会接到改车的教学任务，如果此时的车子没有被炸掉或丢失，那么当玩家购买房产后便可解锁奖杯。游戏中最便宜的房子价值80000元，并且带有一个有两个车位的车库，而最贵的价值400000元，带有一个10个车位的车库。玩家可以根据自身情况选择合适的房产。买房需要使用手机上网购买，另有玩家反映直接走到房产处购买是无法获得奖杯的，请注意。


洛圣都传奇


奖杯说明： 获得除此之外的全部奖杯 白金



COD 幽灵	Activision	主视角射击
PS3	Call of Duty:Ghosts	美版
	2013年11月5日 本地1~4人，局域网1~12人，在线1~12人	59.99美元
	无对应周边	

CALL OF DUTY GHOSTS

文 纱迦 美编 NINA

一年一作的《COD》似乎有些让人审美疲劳，不过这次《COD 幽灵》的进化比较明显。过去大受好评的特别行动模式虽然被去掉了，但新增的灭绝模式和改进后的生存模式十分给力。这次战役模式的剧本请来了名家制作，一反过去《现代战争》的风格。当然只支持 6 对 6 的多人对战模式是有点水，如果你既想玩 PS3 版又想玩 PS4 版，可以直接购入下载版，未来可以花 10 美元升级为次世代版。

战役模式老兵难度指南

本作的战役模式制作得可圈可点，不过剧情方面需要仔细研读才能摸清来龙去脉。按照系列的传统，打通老兵难度是奖杯的重点，本作老兵难度十分简单，玩家完全可以一上来就选择老兵难度，同时在过关过程中注意收集和特殊条件奖杯，一遍老兵难度下来就能解除 2/3 的奖杯。

战前必读

滑铲和探头

本作新增了两个实用动作：滑铲和探头。

滑铲动作在战役模式中十分实用，适合快速进掩体，指令为跑动中长按○键。滑过去之后会自动进入低姿状态。

探头不算系列首创，早在《COD4 现代战争》的 PC 版中就出现过，但在家用机上能算全新系统。当玩家躲在特定掩体后时，注意看准星，某个方位会出现橙色的箭头，这时举枪即可进入探头状态，大大降低被敌人秒杀的危险。

友军纵深

本作老兵难度大部分时间我方都是集团作战，可以充分活用友军纵深系统，这是本作老兵难度不难的重要原因。

友军纵深系统是“《COD》系列”素来就有的设定。它的含义是NPC友军会冲到和玩家所在位置同样的纵深。例如在一个战点有多条通道时，如果玩家能冲到相当于战点最深处的位置，哪怕是一条没有敌人的死路，NPC友军也会自动冲到深度平齐的位置，将路上的敌人全部干掉。这个设定在老兵难度下十分有用，本作由于关关都有NPC配合，活用这一系统会令游戏难度大幅下降。

电脑收集

历代都有的电脑收集要素，在本作中依然保留，不过需要收集的数量大幅下降。游戏一共 18 关，每关都有一个笔记本电脑，靠近后按住□键不放即可取得。电脑拿过之后就算 OK，不管是死掉还是退出都不必重拿。每一台电脑都对应一段特殊剧情，看过之后能帮助玩家更好地理解游戏的故事背景。



军犬控制

本作发售前大力宣传的军犬控制环节，实际上只有一关能用上。控制军犬时和玩潜入游戏差不多，靠近敌人后发动攻击为一击必杀。不过控制军犬的环节是固定的，基本可以视为是剧情环节。不过军犬在不少关中会作为辅助手段出现，被它攻击的敌人会立刻陷入战斗不能状态直至被咬死，而且军犬不存在被打死的可能。



战役攻略

Ghost Stories

游戏的首关分为地面和太空两个部分。太空部分的操作略有不同，用 R2 控制上升，L2 控制下降（可更改）。人物在移动时还有一定惯性，不过停下来之后可以保持完全静止。本关战斗部分很少，基本上就是交代剧情。


Spatial Awareness

铜杯

奖杯说明：在战役模式中干掉第一个敌人

取得方法：在本关的太空部分，会有一个情节是玩家夺过枪反击，只要干掉面前这家伙即可获得这个奖杯。

电脑1/18

从太空部分重新回到地面上后，不要跟随 Hesh 前进，而是向右一直走，翻过一辆汽车后，在里面的房子里能找到 1 台电脑。

Brave New World

本关钻出洞之后的大桥场景算是第一个难点，这里要慢慢清敌人，让友军先走。在进洞之前的弹药箱上有一把连发狙击枪，可以利用一下。清完这个场景之后，是获得奖杯 Liberty Wall 的时机。


Liberty Wall

铜杯

奖杯说明：在本关干掉两架武装直升机。

取得方法：打下大桥场景之后，赶紧拿场景中的激光引导火箭筒，之后马上有一架直升机飞过来，将其击破之后有检查点。之后再等一会儿会有武装直升机出现，把它打下来就可以获得奖杯。两架直升机出现前都有检查点，如果失手就直接重来好了，难度不大。

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结



电脑2/18

打下飞机之后会进入IW版《COD》必有的游街环节。下车后跟随主角的父亲上楼后，第2个电脑就在桌子上，十分显眼。

No Man's Land

本关是惟一能亲手控制军犬的关卡，好好珍惜吧！控制军犬的环节比较简单，按提示走就行，不过注意本关内控制它干掉10个敌人有一个奖杯，因此要多杀人。

进隧道后，当敌人的车辆通过时，躲在一边让他们通过。之后是潜入环节，记得用默认的消音武器干掉敌人。

本关最后的QTE是在向《COD 现代战争2》致敬，令人怀念。



Blimey O'Riley 铜杯

奖杯说明：在No Man's Land关卡中，控制军犬干掉10个敌人。

取得方法：一开始的两次控制狗狗的环节中至少可以杀3人，第三次控制狗狗的时间比较长，不要急于过关，再干掉7个就OK。只要始终保持在草中低速移动就不会引起注意，而下手的敌人要挑选背向且落单的，当瞄准框变深红时就可以发动一击必杀，而且不会惊动敌人。

电脑3/18

经过用狗狗把敌人吓出门的地方后，继续前进，过一会儿能看到巨大的残骸和起重机。在一间有很多敌人的房子里，出口附近的桌子上有第3个电脑。进这个房子前，左边有3个绿色的移动厕所，比较好认。

Struck Down

下车之后的战斗，玩家只要沿右边推进即可，很快就能通过友军纵深设定让NPC队员清光路上。

之后会利用到遥控狙击，十分先进，注意有奖杯要求在4处遥控狙击环节做到弹无虚发。

救出队员后的脱出环节不能直接冲锋，一冲就会被立刻秒掉。这里利用遥控狙击没什么问题，虽说要保护我方脱出，但失败的几率不大。最后冲上飞机再遥控狙击干掉机枪手就可以过关了。



Waste not 铜杯

奖杯说明：在Struck Down关卡中，遥控狙击环节的命中率达到100%。

取得方法：本关一共有四处遥控狙击的环节，其中救出队员前有两次，救出队员后有两次。如果在每个环节都能做到弹无虚发，就可以获得奖杯Waste not。遥控狙击的操作和平时没什么区别，由于此状态的时间很长，慢慢瞄准了打是没难度的。

电脑4/18

在我方队员从两处门同时攻入的房间中，清光敌人后左转就能在柜子里找到第4个电脑。

Homecoming

取得电脑后上楼，首先是用无限子弹且不会过热的重机枪迎击，只要多利用瞄准辅助，这里没有任何难度，直升机也可以直接打掉。之后敌人如潮水般涌来，游戏会提示按↑使用无人机，本关利用无人机干掉50个敌人有一个奖杯。

接下来在战壕中战斗，敌人拥有交叉火力，不能贸然突进。有使用无人机机会的时候，优先干掉直升机和坦克。攻进去之后会不断受到敌人的炮火攻击，同时后面还有追兵，要尽快往前推进。干掉敌人的空降部队后，迅速从队员打开的卷闸门进去，否则就会被赶到的坦克秒杀。

电脑5/18

本关开始后会攻入一座房子，先不要上楼梯，左转就能在桌上发现第5个电脑。



Go Ugly Early 铜杯

奖杯说明：在本关用无人机干掉50个敌人。

取得方法：无人机的攻击时间有限，但可以发动多次，对着人多的地方轰就可以了。顺利的话前两次机会就能完成目标，没有难度。

Legends Never Die

水战时只要按B蹲下，就可以潜入水中，虽然一样会受到攻击，但被敌人发现的几率会降低。注意水中闭气太久一样会掉血乃至死亡。在水下用刀干掉6个敌人有一个奖杯，由于老兵难度下前冲刀人的风险太高，这个奖杯推荐日后调低难度再来补。



It Came from Below! 铜杯

奖杯说明：在本关中于水下用近战攻击干掉6个敌人。

取得方法：第一次下水时必定能干掉1人，第二次下水可以杀2人，第三次下水可以杀4人，累计干掉6人就算成功。由于敌人会且战且退，因此要大胆前冲才来得及。推荐在低难度下尝试。

电脑6/18

经过水下杀人的教学环节后，会走过一座马上要垮的桥。过桥后有两个敌人，将其消灭后在这里能找到第6个电脑。

Federation Day

本关前半段大部分时间跟着指示走即可，难度不高。注意本关有两个特殊条件奖杯。

最后阶段的激战有点难度，推荐先干掉楼上的敌人然后上楼，利用友军纵深让队友大举压上，从而跳过大部分战斗。过了这个部分就没什么问题了。

电脑7/18

本关开始按指示干掉敌人后，划开玻璃进入大楼，之后向左转，进门，第7台电脑在桌上。注意这台电脑是背对玩家的，要靠近才能看到。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE



Sleeping Beauty 铜杯

奖杯说明：干掉一个正在睡觉的敌人。

取得方法：在第二段滑绳下降的途中（对面楼上有巨大的TIRAN标志），笔直往下降，马上就会看到某层楼里有个睡着的敌人，干掉他即可获得奖杯Sleeping Beauty。注意如果你游戏亮度调得不够高的话，有可能看不见这位“睡美人”。



Carbon Faceprint 铜杯

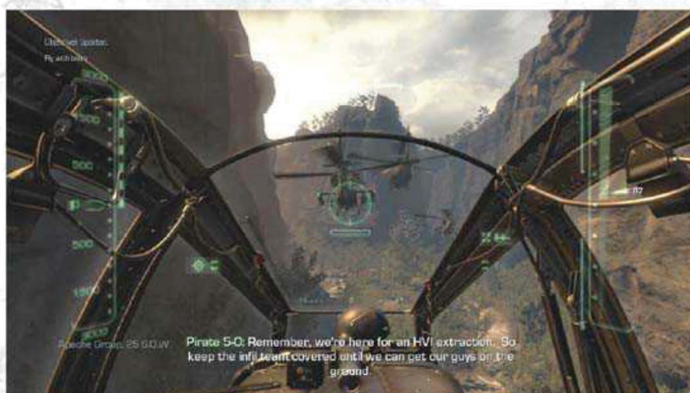
奖杯说明：让复印机砸中你的脸。

取得方法：爬上绳子逃脱时，先清露头的追兵，很快会有一个复印机从上面砸下来，只要让它准确地砸在你脸上，即可获得奖杯。

Birds of Prey

本关一开始是直升机战斗，要点就是用导弹锁定打目标，当出现被敌人锁定的提示时放信号弹干扰，如果不追求奖杯的话过关不是问题。

接下来的步战面对的是 Rorke 的精锐部队，不能打头的话要好几枪才能干掉。这里的地形比较复杂，同样是用友军纵深慢慢推进即可。





Burn Baby Burn 铜杯

奖杯说明：破坏80个油罐

取得方法：这个奖杯需要在控制直升机的时候获得。油罐没有提示，不过数量很多，尽情破坏。本关有两处控制直升机的地方，第二次控制直升机时油罐较少，而且是本关的最后阶段。因此如果只为这个奖杯的话，第一次控制时如果没打够就直接重来吧！老兵难度下敌人比较历害，一旦被干掉就要重新破坏，推荐调低难度再来补。

电脑8/18

本关最后进入房间逮捕 Rorke 时，第 8 台电脑就在他背后的桌上，动作要快，不然这一关很快就要结束了。

The Hunted

本关是潜入关，只要方法得当，全程都不会被敌人发现，同时还可以解除一个奖杯。要想不被发现其实不难，玩家手上的消音手枪打敌人上半身可以直接秒掉，就算一枪不死赶紧补中也不会惊动敌人。用这个办法对付落单的敌人，然后再熟悉一下路就不是问题。一旦被发现还可以选择回检查点来规避失败。注意一直要打到跳奖杯前都不能被敌人发现，最后阶段的直升机很容易破功，这里需要提前趴在草丛中一动不动，如果被发现就赶紧读检查点。



Jungle Ghosts 铜杯

奖杯说明：完成本关且不被发现。

电脑9/18

在和队友会合的地方，先不要往前走，回头看左边的瀑布，第 9 台笔记本电脑在瀑布旁的地上。

Clockwork

本关大部分时间的战斗都不难，中间还有一场防守战，略有新意。这里虽然敌人会四面八方出现，但很少会主动冲过来，只要设置好各种武器，撑过一定时间就算完成。

最后的冰地追逐战有些难度，玩家控制的榴弹炮虽然子弹无限，但发射速度慢。在老兵难度下如果消灭敌人的速度不够快，很容易被打死。建议玩家无视特殊条件奖杯，正常情况下一般都能拿到，反倒是刻意去瞄的话有可能失败。记住瞄准时算点儿提前量，这样就算不能一炮秒掉载具也可以打出冰洞来。

电脑10/18

本关开始后不久会停电。开着夜视仪，一直向前直走，第 10 台电脑就在前方的桌上，跳上去拿吧。



Deep Freeze 铜杯

奖杯说明：在Clockwork关卡中，利用榴弹炮炸开的冰面让8辆敌载具掉进去。

Atlas Falls

没有什么难度的关卡，不过注意有两个特殊条件奖杯，其中有一个限定于老兵难度取得，最好一次到位。



Piece of cake 金杯

奖杯说明：在Atlas Falls关卡的突击环节中，无伤干掉全部敌人（老兵难度限定）

取得条件：这么一个奖杯居然是金杯，真是令人发指。在本关途中需要突击一个房间，但还没来得及动手，门会被敌人打烂。如果能无伤干掉这个房间里的敌人，就可以获得奖杯。对策比较简单，扔闪光弹、清敌人、再扔、再清，反复即可。要是挨枪了就从检查点重来，没有难度。

电脑11/18

当进入里面只有一个工作人员的房间后，队友会过去对他一通暴打，第 11 台电脑在右边房间的储物箱上。



Grindin' 铜杯

奖杯说明：一次性完成控制环节。

取得方法：在本关最后，玩家要搬开控制台前的尸体操纵仪器。这里玩家需要让指示条保持在中间区域，如果能一次性成功，即可获得奖杯。过程中稍微偏一点儿是没问题的，只要最后阶段成功即可。但如果失败就必须整关重来。

Into The Deep

本关的海底画面制作得非常漂亮。水下操作和和太空一样。难点在于移动慢，子弹速度慢，这里尽量打头效率会高很多。被敌人近身后有 QTE，要看准时机按右摇杆才能反击。






David & Goliath

奖杯说明：在Into The Deep关卡中，一次性炸毁敌方潜艇。铜杯

取得方法：在关卡的最后阶段，玩家要用水下导弹炸毁潜艇，你需要手动控制导弹命中红色区域，如果失手的话重来是不算的，因为奖杯要求第一次就成功。

电脑12/18

炸掉潜艇之后，边躲开落下来的残骸边前进，在遭遇敌人的阻击时注意观察右侧，第 12 台电脑在其中一块岩石上。

End of the Line

本关开始的潜入环节没有难度。平台上的战斗略有麻烦，注意被探照灯照中会引来敌人疯狂的还击，要尽量避免。

逃亡阶段要优先用自动瞄准来干掉汽车上的机枪手，不过难度比榴弹炮破冰那关简单太多了。




Cog in the machine

奖杯说明：在Cog in the machine关卡的潜入环节中，于不被发现的情况下干掉5个敌人。铜杯

取得方法：本关开始后是一段潜入，该奖杯要求在这个过程中于不被发现的情况下干掉5个敌人。这个过程一共是5次机会共6个敌人，每次确保至少干掉一人即可。用默认的枪直接上是不会被发现的，但杀得慢会被同伴抢人头。

电脑13/18

潜入环节结束后，会来到一个有导弹的大厅，这时系统会提示玩家按↑来使用摄像头。就在这个区域，下楼后往回看，就能看到第 13 台电脑。

Sin City

本关一开始有一个 QTE，需要连按□键。据玩家反应，如果此处按键太快的话反而有失败的可能，大家需要注意一下。

个人认为本关途中那个有狮身人面像的大厅是全游戏最难的地方，这里敌人数量多而且枪法奇准。个人打法是优先干掉上面的枪手，然后先清右边的敌人，再清左边的敌人。之后下楼没有检查点，还要继续打。这里敌人有机枪兵，必须斜着干掉，正面突击只能一死。还是推荐先把右边的敌人清得差不多之后再翻下右边楼梯，缓慢让友军掩护你推进，一旦阵亡又要从楼上开始。

最后掩护狗的环节最好捡把重机枪，这样拦路的直升机可以直接射下来。






Jack-pot

奖杯说明：在Sin City关卡中，破坏21台老虎机。铜杯

取得方法：在上面所说的狮身人面像大厅里就有20台老虎机，可以在清光敌人后慢慢破坏，已破坏的凭证是老虎机的屏幕被打碎。之后出卷闸门（留意电脑）往前有楼梯，先别急着下去，注意看对面还有一排老虎机。如果之前打碎了20台，那么这时只要再打碎一台就可以获得奖杯了。

电脑14/18

把狮身人面像大厅的敌人清光之后，队友会扛起卷闸门，进门后左转有第 14 台电脑。

All or Nothing

航母上的战斗小有难度，主要是敌人会从四面八方冲过来，空中还不时有敌人的飞机扫射。不过撑过这一阶段就没有什么问题了。



电脑15/18

本关开始后戴上面具，直接往后走，左边有一扇写着 NO ENTRY 的舱门，第 15 台电脑在旁边的床上，需要走近才能看见。




End of your rope

奖杯说明：在All or Nothing关卡中，割断缆绳让上面的敌人摔下去。铜杯

取得方法：完成一开始的甲板战后，接下来要防止敌人登舰，敌人会抛缆绳上来，只要看到缆绳上有敌人时，走过去按近战攻击键把缆绳砍断即可。

Severed Ties

本关的开始和最后是控制坦克的部分，坦克的操作手感巨好，简直可以当跑车来开。不过进入敌人的兵营后，由于坦克会不断刷新，天空中还有直升机干扰，冲太快是很容易死的，要多利用烟雾弹掩护。将目标全部摧毁之后换操作士兵。

操作士兵发射导弹后出现倒计时，按照系列传统，倒计时的环节必须快速才能打出检查点，以确保玩家不会存死档，因此这里就不要磨蹭了。从电梯下来后马上从右边的房间包抄过去，可以节省很多时间。




Fly-by-wire

奖杯说明：在Severed Ties关卡中，用3枚遥控导弹干掉3架武装直升机。铜杯

取得方法：在本关开始的坦克战时，当提示按△用遥控导弹时，击毁三架直升机（一共4架）即可获得奖杯。假如导弹擦机而过，可以按R1键引爆，同样能波及飞机。注意打慢的话也会被友军抢功。

电脑16/18

控制士兵时发射导弹，待倒计时出现后下楼梯开门，右转进入第一间房，里面有第 16 台电脑。

Loki



回到太空之上，这回敌人的火力比第一关猛了不少，加上操作不便，有点麻烦。这里需要找好掩体一枪枪慢慢排除，打头还是一击死，十分有效。

本关只有两场强制战斗外加一个子弹时间，最后是控制卫星炮消灭地面目标，过关没有难度，但本关的特殊条件奖杯略有难度。

电脑17/18

本关第一场战斗结束后，靠近空间站时会发生爆炸。之后先跟随队员穿过面前的圆形管道，前面会出现敌人，同时左边有一块橙色的太阳能电池板，笔记本在碎片上部的空中漂浮着。如果玩家去晚了的话，电脑有可能飘到其他位置。





They look like ants



铜杯

奖杯说明：在Loki关卡中，用卫星炮摧毁所有的敌地面单位且没有攻击到友军。

取得方法：战役模式最难成就。在本关最后操控卫星武器时，敌方单位无论空中还是地上都统一用橙色标识，奖杯只要求地面目标，另外重要目标用方框着重注明。这个环节分为3个阶段，每破坏完全部重要目标或是经过一定时间就会自动进入下一阶段。第一阶段开始时有一个检查点，第三阶段完成瞬间有一个检查点。第一阶段比较简单，乱轰即可。第二阶段开始出现蓝色的我方友军。第三阶段最为麻烦，建议上方放三炮，然后迅速秒完下方的目标，如果发现有遗漏就赶紧重开。晚了的话就得整关重来了。一般来说漏掉敌方目标的几率不高，因为轰完重要目标后玩家还有一定时间可以追加打击，真正麻烦的是不误伤友军。卫星炮的攻击范围要比标出来的范围大，如果玩家不慎命中友军会听到提醒你注意目标的语音，这时就需要重新来过。

The Ghost Killer

最后一关的战斗都是在火车上，火车的晃动相当厉害，连看清敌人位置都比较困难。幸好我方有瞄准辅助，利用这点一枪枪打即可。

电脑18/18

本关开始后别出门，直接往右后方走马上就能看到最后一个电脑。



Audiophile 铜杯

奖杯说明：在战役模式中取得全部电脑。



Tickets please 铜杯

奖杯说明：在The Ghost Killer关卡中，打死一个正在爬绳子的敌人。

取得方法：干掉直升机后，会有敌人试图从火车左端利用绳子爬上来，把绳子上的敌人打死即可。



You've earned it 金杯

奖杯说明：在老兵难度下完成整个战役模式。

多人模式&战队系统简介

《COD 幽灵》的多人模式和过去有一个本质不同，那就是引入了战队的概念。在过去的系列作品中，玩家扮演的角色只有一个，随着势力的不同，其外型会发生变化，但等级、装备全部一样。而在本作中玩家共有 10 名角色可以选择,过去的转生变成了选人，等级、装备自然也完全不同。而这 10 名角色还可以组成一支南征北战的战队！

模式简介

在标题画面下选择 SQUADS，即可进入战队模式。和过去的多人模式一样，该模式也可以在离线状态下进行，但离线和在线的数据是分开的。进入战队模式后，有以下 4 种玩法：

SQUAD ASSAULT

和好友一起组成战队，挑战敌对玩家的 AI 战队。我方最多有 6 名玩家。

SQUAD VS SQUAD

玩家率领自己的战队来挑战敌对玩家的战队。这种玩法只支持 1 对 1，战队中的其他成员由 AI 控制。

SAFEGUARD

生存模式，分为 20 波、40 波和无限 3 种玩法。生存模式的玩法和《COD 现代战争 3》相比有很大进化,具体会在后面详解。

WAR GAME

和 SQUAD ASSAULT 一样，支持最大 6 名玩家对抗 AI，但这种玩法下的 AI 对手不再是敌对玩家的战队。另外模式和地图不能自由选择。





在需要AI参战的情况下，玩家可以自由设定AI的强度，强度划分和游戏的难度一致，最高为老兵。不过即使是老兵难度的AI，在玩家面前依然是蠢笨无比。

进行战队时可以获得经验值，而战队模式下战队成员的数据是和多人联机模式共通的，对于技术不行或是网速成灾的玩家来说是个解脱。不过灭绝模式的数据是独立的。



战队设置

在选择玩法的画面中，还有一项名为SQUAD HQ，这就是进行战队设置的地方。玩家设置战队主要是为了防止受到敌对玩家的战队攻击，虽然被击败的话除了战绩外不会有其他损失，但相信愿意玩多人联机的玩家都有一颗争强好胜的心。

在SQUAD HQ中有以下几个选项：

CREATE A SOLDIER：创建一名战士，后面会详述。

LEADERBOARDS：战队成绩排行榜，不排除日后根据排行榜有奖励可拿的情况。

SQUAD REPORTS：向玩家汇报AI控制下战队的成绩。

EDIT SQUAD NAME：编辑战队的名称。

EDIT HQ GAME MODE：设定受到敌对玩家的战队进攻时选择的游戏模式。

EDIT HQ BASE：设定受到敌对玩家的战队进攻时选择的战场。

SET SQUAD ORDER：设定我方战队的出战人员顺序。

创建战士

在很多画面下都可以选择CREATE A SOLDIER，即创建一名战士。这个过程和以前的战前整备类似，只是这回增加了角色的设定，等于是把十转分别铺开来供玩家选择。话虽如此，10个角色到底还是比10转要来得直观，起码每个角色的外型都不一样，其中更有女战士可以选择。当然10个角色不是一上来就让你选的，一开始只能选择一个角色，其他角色都需要花金币来解锁，后面几个角色更是需要上百枚金币才能解锁。所花的时间差不多也和过去的转生差不多了。

在选择角色的画面中，按□键可以将该角色设定为玩家默认控制的角色，按R1键可以为所选角色改名。

选定之后就是传统的战前准备画面，玩家可以自定义该角色的装备。初始时玩家共可以设定3套装备，花金币可以解锁多余的3套。

在选择装备时按□键，还可以对角色的外观进行修改，包括服装、性别、头部、头盔、徽章、背景、战队名称。游戏中有着大量的自定义项目等着你去解锁，但没有写明具体解锁条件，只说要玩家多玩多人模式，比较坑爹。



技能

技能(PERK)向来是“《COD》系列”多人模式最重要的系统之一，本作也不例外。本作的技能被分为7大类，每个技能需要消耗一定的点数来装备，玩家一共有8个技能点，如果卸下部分装备还可以获得额外的点数，可以根据实际情况来决定选择哪些技能。

速度/SPEED

名称	点数	效果
READY UP	1	跑动中举枪的速度加快40%
SLEIGHT OF HAND	2	装弹速度加快1倍
AGILITY	2	移动速度加快7%
Marathon	2	无限奔跑
Stalker	3	举枪移动时速度不减

控制/HANDLING

名称	点数	效果
Strong-Arm	1	投掷距离增加50%，扔手雷时引爆时间缩短，捡起敌人的爆炸物时引爆时间重置
On the Go	1	可以在奔跑中装弹，但不能再用奔跑来取消装弹动作
Reflex	2	换枪以及调出装备的速度加快1倍
Steady Aim	2	盲射时子弹的散射范围降低35%
Quickdraw	3	举枪速度加快1倍（DMR和狙击枪为加快50%）

潜行/STEALTH

名称	点数	效果
Takedown	1	打死敌人时其他敌人看不到骷髅标记
Blind Eye	2	不会被空中支援、ORACLE、自动机枪发现
Dead Silence	2	移动时不会发出声音
Incog	3	不会被热成像镜头、TRACKER SCOPER、MOTION SENSOR、RECON发现，被敌人瞄准时不会显示红名
Off the Grid	3	不会被SATCOM、JUGGERNAUL RECON、RIOT SHIELD RADAR、PING发现

警觉/AWARENESS

名称	点数	效果
Recon	1	被炸伤的敌人会显示在地图上
Scavenger	2	打死敌人后会掉落弹药补给
SitRep	2	敌人设下的装备会自动标亮
Amplify	2	敌人移动的声音变大
Wiretap	3	可以使用敌人的SATCOM

抵抗/RESISTANCE

名称	点数	效果
Resilience	1	即使从高处落下也不会受到伤害
ICU	2	自动回复速度提高1倍
Focus	2	被敌人打中时行动不会受阻，同时降低武器的晃动幅度
Tac Resist	2	提高对异常状态的抵抗力（如闪光弹、震撼弹、EMP）
Blast Shield	2	对爆炸伤害的抗性增加65%

装备/EQUIPMENT

名称	点数	效果
Extra Tactical	1	携带的战术装备（TACTICAL EQUIPMENT）数量+1
Extra Lethal	2	携带的致命装备（LETHAL EQUIPMENT）数量+1
Fully Loaded	2	携带的武器子弹数量最大
Extra Attachment	3	携带的主副武器均可多装1个配件
Danger Close	4	爆炸伤害增加40%





精英 /ELITE

名称	点数	效果
Gambler	1	重生时随机获得一种技能（可以是无效技能，如未携带战术装备时获得Extra Tactical）
Hardline	2	连杀奖励所需分数-1，同时两次助攻算作1次击杀
Ping	2	干掉敌人时会赢得一次局部雷达扫描
Overkill	3	可以携带两把主武器上阵
Deadeye	5	有一定几率让自己的子弹威力增加40%。初始发动几率为10%，每干掉一个敌人可增加10%，但最大只能提升到50%

推荐技能组合

万能型	STALKER+QUICKDRAW+FOCUS，补强：SLEIGHT OF HAND或READY UP+TAKEDOWN
CQB型	MARATHON+AGILITY+SLEIGHT OF HAND或ON THE GO，补强：STEADY AIM或QUICKDRAW或STALKER
潜行型	INCOG+OFF THE GRID+DEAD SILENCE，补强：TAKEDOWN
爆破型	DANGER CLOSE+EXTRA LETHAL+EXTRA TACTICAL+RECON或REFLEX，补强：STRONG ARM
远战型	INCOG+FOCUS+REFLEX，补强：HARDLINE或OFF THE GRID
近战型	MARATHON+AGILITY+OFF THE GRID+DEAD SILENCE，补强：PING或AMPLIFY
支援型	SITREP+WIRETAP+BLAST SHIELD，补强：TAC RESIST或HARDLINE

连杀奖励

本作的连杀奖励被分为3个类型，玩家一次只能选择其中一个类型。连杀奖励的分数由杀人数决定，装备了HARDLINE之后可以让连杀奖励所需的分数-1，而且两次助攻能算1分。

攻击型连杀奖励 /ASSAULT

攻击型连杀奖励的分数要求玩家在不死的情况下连续杀敌，一旦被杀，积累的奖励就会中断，因此是难度最高的一个类型。但相对的，攻击型连杀奖励也相当给力，不乏能一发逆转的大杀器。

SATCOM

所需分数：3

系列惯用的UAV，在本作中变成了SATCOM。这是一种卫星通讯器，平时摆在地面，起的效果和UAV类似，多个叠加还有加成。放1个时会把所有队友遭遇到的敌人显示在地图上，放2个时会进行UAV式的全地图扫描，放3个时扫描的速度会加快，放4个时还会显示敌人的行动方向。

IMS

所需分数：5

智能地雷系统。IMS被安放在地上之后会自动攻击靠近的敌人，最多放出4颗跳雷。灭绝模式玩得多的朋友应该对其性能很有了解。





GUARD DOG

所需分数：5

军犬。本作的招牌系统，和T组的军犬不一样的是IW的军犬是追随主人行动的，一次只有一只。当靠近敌人时军犬会通知主人，近距离遭遇时会主动攻击敌人，即使主人被打死也会为主报仇。军犬的体力比人还高，在巷战中可谓极其给力。

SENTRY GUN

所需分数：7

在地面上设置一个自动机枪，攻击射程内的一切敌军。放在交通要道上十分有效，相信大家已经很熟悉了。

TRINITY ROCKET

所需分数：7

三连星火箭。使用方法类似于笔记本电脑，不过可以按R1键对地面进行两次轰炸，第3次射击或不按键时导弹本体会直接撞击地面。

BATTLE HIND

所需分数：9

武装直升机。相信各位已经很熟悉了，这里就不多说了。

VULTURE

所需分数：9

呼叫一架无人机在玩家身边进行援护，无人机的武器是机枪。

GRYPHON

所需分数：10

这是一种手动控制的无人机，可以使用无限数量的榴弹攻击，十分强劲。

MANIAC

所需分数：10

呼叫空降一具近战专用装甲。穿上之后只能使用手刀和飞刀，但移动速度大幅增加，相信能满足不少玩家的需求。

JUGGERNAUT

所需分数：11

呼叫空降一具重装机甲。穿上后防御力大增，可以使用250发装的重机枪，这种枪只要两发就能干掉一个敌人，十分夸张。但JUGGERNAUT的速度很慢，而且会标记在敌人的地图上，贸然出击就是送死。

HELO PILOT

所需分数：12

发动后玩家会驾驶一台直升机，用弹数无限的大口径重机枪轰击地面。玩家还拥有两发诱导弹，用来干扰敌人的防空攻击。

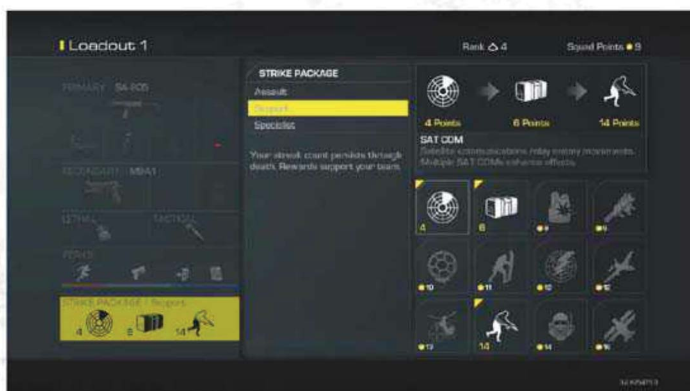
LOKI

所需分数：15

本作最强的连杀奖励。发动后玩家可以控制剧情中那个恐怖的卫星轨道炮，一共有4种攻击方式，分别是大威力轰击、小威力轰击、空投物资（3个）、派遣重甲兵（1个）。LOKI拥有改变战场格局的恐怖威力。

支援型连杀奖励/SUPPORT

支援型连杀奖励的得分可以累计，就算玩家中途被杀，之前获得的分数也依然有效，因此可以用来一直攒着憋大招。这是一个很适合新手的类型，不过相对的很多连杀奖励所需的分数比攻击型要高。



SATCOM

所需分数：4

参见攻击型的SATCOM，惟一的区别是所需分数多了1点。

AMMO CRATE

所需分数：6

掉落一个武器箱，里面的武器种类和附带配件均为随机决定。有一定几率获得强力的重机枪。

BALLISTIC VESTS

所需分数：8

掉落一个防弹衣箱，里面有3件防弹衣，可以分享给队友。防弹衣的实际效果是生命值变为250%，但防弹衣对摔伤、刀、爆炸、爆头、穿甲弹无效。

MAAWS

所需分数：9

获得对空导弹，共有两发。

NIGHT OWL

所需分数：10

夜鸮是一种防御型的无人机，它拥有侦察敌人的能力，同时还兼顾奖杯系统的防空防爆功能。

SUPPORT SQUADMATE

所需分数：11

呼叫一名由AI控制的盾牌兵，武器只有手枪。

GROUND JAMMER

所需分数：12

GROUND JAMMER事实上是一种小型EMP，可以让敌人的电子设备无效，十分强力。SATCOM、无人机、小地图、自动机枪、C4等等统统会被破坏掉，但对于手动控制的机械设备无效，如GRYPHON和HELO PILOT。

AIR SUPERIORITY

所需分数：12

呼叫A-10攻击机将敌方的空中支援全部消灭掉。

HELO SCOUT

所需分数：13

发动后玩家将坐上直升机使用重狙攻击敌人，敌人的位置会自动标明，重狙不仅威力大，而且具备穿墙效果，十分夸张。

ORACLE

所需分数：14

这是一种十分强力的支援系统，效果类似过去的雷鸟，但附加了穿墙透视效果。每10秒钟，敌人就会在屏幕上显示1.5秒，持续90秒钟。

JUGGERNAUT RECON

所需分数：14

呼叫空降防御型重装机甲，性能与普通的JUGGERNAUT，但偏向防御型。武器是防暴盾和麦林，附加雷达和SCAVENGER技能，并自带烟雾弹。

ODIN

所需分数：16

ODIN是LOKI的防御型，玩家可以利用ODIN标记敌人并让其陷入EMP状态，或是对战场使用烟雾弹，同时还可以空投3件物资，并派遣一个JUGGERNAUT RECON支援我方。

特殊型连杀奖励



特殊型连杀奖励的设定类似于《COD现代战争3》，通过连杀来获得技能，到最后可以诞生一个拥有众多技能的逆天强者，属于独狼型玩家专用的连杀奖励类型。玩家可以设定3个技能，此外还可以设定追加的奖励技能。特殊型连杀奖励所需的分数由技能消耗的点数和顺序而定，具体如下：

第1个技能	技能消耗的点数+1
第2个技能	技能消耗的点数+2+第1个技能消耗的点数
第3个技能	技能消耗的点数+3+第1、2个技能消耗的点数和
奖励技能	第3个技能所需的点数+2

例如当玩家选择INCOG、ICU和FOCUS时，那么发动INCOG要4点，发动ICU要7点，FOCUS要10，12点则可以发动奖励技能。

战场指令

战场指令（FIELD ORDERS）是本作的新增系统。当战场上出现第一个牺牲者时，战场指令就会以蓝色文件箱的形式出现，取得之后即可获得战场指令。战场指令简单地说就是实时挑战，当玩家完成之后可以获得空投奖励，从空投奖励中可以获得强力装备，甚至还有核弹。如果获得战场指令的人在完成之前就倒下了，那么下一个抢到蓝色文件箱的人将获得战场指令。

战场指令分为3种，分别是普通指令、重甲兵指令、战场限定指令。下面简单解说一下。

普通指令

类型	原文说明	完成方法
PRONE	EARN 1 KILL WHILE PRONE	以趴姿干掉一个敌人
JUMPING	EARN 1 KILL WHILE JUMPING	跳起干掉一个敌人
FOUND	EARN 2 KILLS WITH A WEAPON YOU PICKED UP	以一把捡来的武器干掉两个敌人
KILLS	EARN 3 NON-KILLSTREAK KILLS	不用连杀奖励，亲自干掉3个敌人
CROUCH	EARN 2 KILLS WHILE CROUCHED	以蹲姿干掉两个敌人
MELEE	EARN 1 KILL WITH MELEE	以近身攻击干掉一个敌人
EXPLOSIVE	EARN 1 KILL WITH A NON-KILLSTREAK EXPLOSIVE	不用连杀奖励，亲自炸死一个敌人
BEHIND	EARN 1 KILL FROM BEHIND	从背后干掉一个敌人
HEADSHOT	EARN 1 KILL WITH A HEADSHOT	以爆头干掉一个敌人
HUMILIATION	HUMILIATE YOUR OPPONENT AFTER KILLING THEM	干掉一个敌人并羞辱他
SECONDARY WEAPON	EARN 1 KILL WITH YOUR SECONDARY WEAPON	用副武器干掉一个敌人

所谓干掉并羞辱一个敌人，是指将敌人打死之后，在他死掉的地方快速蹲下站起，重复这个动作一定次数。

重甲兵指令

MANIAC KNIFE	EARN 6 KILLS WITH MELEE ONLY	用刀杀6个敌人
MANIAC THROWING KNIFE	EARN 4 KILLS WITH THROWING KNIVES ONLY	用飞刀杀4个敌人
MANIAC BACK KILLS	EARN 3 KILLS FROM BEHIND, THROWING KNIVES OR MELEE	用刀或飞刀从背后干掉3个敌人
ASSAULT JUGGERNAUT	EARN 7 KILLS, ANY METHOD	杀7个敌人，手段不限
RECON SHIELD KILLS	EARN 3 KILLS WITH RIOT SHIELD	用防暴盾干掉3个敌人
RECON PISTOL KILLS	EARN 4 KILLS WITH .44 MAGNUM	用麦林干掉4个敌人

重甲兵指令只会在玩家身披重甲时出现，根据重甲的种类不同，任务也有区别。不会有强人所难的情况出现。

战场限定指令

所谓战场限定指令，是指在特定战场时随机出现的指令，这样的地图有5张，分别是：WHITEOUT、SIEGE、WARHAWK、SOVEREIGN、STRIKEZONE。完成战场限定指令后可以获得更好的奖励。



更快更爽更有趣——生存模式详解

本作的生存模式名为SAFEGUARD，被划分在战队模式下，其实它的玩法很多，而且对应全部15张多人模式的地图，作为一个单独的模式是完全可行的。这次的生存模式节奏明快，要素丰富，比起8代的生存模式来可谓是全方位的进化。

画面详解



①武器熟练度槽
②空降物资槽
③空降物资地点提示
④开战倒计时
⑤战场挑战
⑥当前波数
⑦同伴名称及位置
⑧战绩统计
⑨武器状态

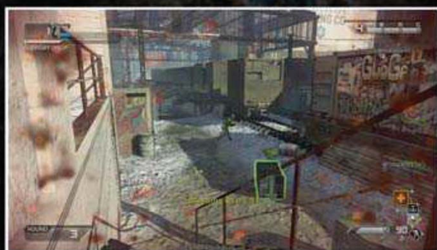
基本玩法



生存模式的玩法都大同小异。该模式下玩家的体力比较高，需要挨很多枪才会倒地。如果同伴倒下，会出现医疗十字的标志。随着时间的经过，医疗十字标志会从绿变红，直至消失。倒地之后也不会立刻死亡，而且变成LAST STAND状态，此时可以像玩T组的《COD》丧尸模式一样，由我方队员救起来。如果倒地后在一定时间内一直没有得救，才会完全死亡。这种情况下需要等待下一波开始时才能复活，复活后武器、技能、辅助攻击全部消失。不过武器会以红色箱子的形式出现在死亡地点，回收之后又是一条好汉。只有在所有队员都倒地死亡的情况下才算失败。

生存模式同样是按波数来划分回合的，将每一波的敌人全部消灭之后就会进入短暂的准备时间，当倒计时结束后就会开始新一波战斗。游戏的第一波是搜刮轮（LOOT ROUND），之后每隔5波（6、11、16……）会再次进入搜刮轮。这时屏幕上会出现大量连杀奖励，没有敌人干扰，可以尽情回收。不过当时间结束后，没来得及回收的箱子就会消失。如果时间结束时玩家正在回收，则不受影响。

奖杯相关



生存模式有3种玩法，分别是SAFEGUARD（20波为终点）、SAFEGUARD EXTENDED（40波为终点）、SAFEGUARD INFINITE（波数无限）。选择SAFEGUARD并完成全部20波攻击，即可解除一个奖杯。生存模式虽然至少要3人才能开局，但也支持单人进行，因此完全可以在PLAYER OPTIONS里调成两倍体力、加快回复来轻松达成这一目标。另外生存模式中角色的等级和战队是共通的，也可以正常升级，不过在这个模式中等级没有意义。



Safeguard

奖杯说明：生存模式打过20波。



铜杯

武器熟练度

屏幕左上方是武器熟练度槽。用武器打死敌人即可令该槽增长，吃到打死敌人后掉下的星星标志更是会大幅提升。武器熟练度槽蓄满之后就会升级，升级之后枪械的威力会增加。武器熟练度是每把枪独立计算的，槽左边的数字代表当前武器的熟练度等级，这项数据仅在这一场游戏中有效。

空降物资

只要打死敌人即可令屏幕左上方的空降物资槽增长，全队共通。当蓄满槽之后我方后勤部队就会空投物资。空投的物资包括各种武器、连杀奖励和技能。技能可以同时携带多个，连杀奖励最多携带3个，武器则依然遵循最多两把（特殊武器除外）的规定。

空投物资仍以箱子的形式出现，在投下来之前地上会有烟雾弹提示，投下来之后会以图标的方式直观地在屏幕上显示。靠近箱子长按□键即可拾取，如对内容不满意可以连按两次□键更换，但次数有限，最终会变成弹药补充。如果长时间不管的话空投物资也会消失。

在生存模式中能用的技能和连杀奖励不多，具体效果也有些区别。屏幕右下方的方框代表可以发动的连杀奖励（生存模式中其实并非是靠连杀来获得连杀奖励的，这点请注意），用十字键的↑↓来选择，用十字键的→来发动。一次最多可以携带3种，注意一旦死亡的话就会全部消失。生存模式中能用的技能和连杀奖励如下：

技能一览

名称	效果
AGILITY	移动速度加快7%
SLEIGHT OF HAND	装弹速度加快1倍
Quickdraw	举枪速度加快1倍
Marathon	无限奔跑
REFLEX	换枪的速度加快1倍
STEADY AIM	盲射时子弹的散射范围降低
READY UP	跑动中举枪的速度加快
BLAST SHIELD	对爆炸伤害的抗性增加
STALKER	举枪移动时速度不减
FOCUS	被敌人打中时行动不会受阻，同时降低武器的晃动幅度
ICU	自动回复速度提高
ON THE GO	可以在奔跑中装弹
TRIGGER HAPPY	生存模式专用技能，效果为打死敌人时自动上弹

连杀奖励一览

名称	效果
IMS	智能地雷系统
SENTRY GUN	自动机枪
TRINITY ROCKET	三位一体火箭
VULTURE	秃鹫无人机
HELO SCOUT	直升机重狙
BATTLE HIND	自动武装直升机

战场挑战



从第4轮开始，在战场上会随机出现挑战，一般都是用特定方法干掉一定数量的敌人，成功之后我方全员自动换装威力强大的火神炮。火神炮有弹数限制，更有时间限制。战场挑战没有时间限制，没有失败可能，因此一定要把挑战留到关键时刻再用。首次完成之后，每隔4轮会出现新的挑战。下面列出几个比较常见的挑战内容：

MELEE KILL：使用近战攻击杀敌。

HEADSHOT KILL：利用爆头干掉敌人。

EQUIPMENT KILL：利用辅助攻击杀敌，如自动机枪、无人机。

过关心得

生存模式的难度不高，节奏很快，和8代相比真是有天壤之别。如果以奖杯为目标，只要求完成20波即可。前16波都没有什么难度可言，从第17波开始就比较麻烦。

生存模式切忌在狭小的空间里死守，不管你火力多猛，枪法多准，等后期大量盾牌兵杀来时就只能哭了。和单机部分一样，敌人的火力越远越弱，因此最好的防御地点是视野开阔、易于瞄准而且进攻点少的地方，例如开阔的上层平台，站在上面远远地对射，再于战略要地放上自动机枪什么的就更好了。

一开始玩家只有手枪，凑齐第一轮空投时一般都会有武器出现，记得去抢。武器中最推荐的是重机枪，配合快速换弹技能更是好用。战场道具要及时去抢，子弹是一人补齐全队有效的，加熟练度的星星则只对获得者有效。武器熟练度上去之后威力会大增。

挑战需要留到关键时刻再用。一般而言，20轮下来至少能完成两次挑战，那么第2次挑战就要珍惜了，在关键时刻拿到火神炮就可以开秒。辅助攻击也基本类似，强力的辅助攻击可以一举翻盘，特别是上直升机狙击那种更是能直接救命。



丧尸已死？——灭绝模式完全解析

IW一直想做出一个能与T组丧尸模式相抗衡的作品，如今灭绝模式的出现终于让IW一偿心愿。虽然标题上说得夸张，但事实上灭绝模式和丧尸模式是两种风格，可谓一时瑜亮，不存在谁强过谁。以个人之见，丧尸的优点在于要素丰富，有解谜要素，但节奏略慢；灭绝则正好反过来，节奏明快，战斗为主，鲜有解谜，但要素少得多。

灭绝模式的开启条件为玩家的在线等级达到5级，并打过战役模式的第1关。不过就算自己没打出灭绝模式，也可以接受好友邀请开始游戏。

基本玩法

灭绝模式的主要目的是使用钻头破坏异形的巢穴，最终在异形老巢安放核弹并成功脱出。灭绝模式共有三个区域，每个区域需要挖掘数个异形巢穴，前两个区域最后需要炸毁挡路的巨型花朵，最后一个区域要在指定地点完成钻探并启动核弹，最后则一路逃回出生地上飞机逃脱逃出生天。整个通关过程通常需要50～60分钟。

灭绝模式没有明显的波数概念，不过敌人会随着破坏的巢穴数量而加强。钻头破坏巢穴之前，异形是无限出现的，破坏之后再清场，就可以让异形不再重生。大部分时间内只要不放下钻头就不会出现敌人，但也有例外的情况。

灭绝模式中如果队友阵亡的话会进入LAST STAND状态。不过就算完全死去，也只是会变成一个狗牌，这时依然可以救起来，除了金钱外没有别的损失。只有全员倒地才算GAME OVER。

金钱和等级

灭绝模式和丧尸模式一样，有金钱的概念。金钱的主要来源就是干掉异形，此外探索地面的特定物体也有一定几率获得少量金钱，破坏三个区域间拦路的两个巨型花朵各有3000元收入。金钱的主要目标是用来购买武器和发动技能，玩家携带的金钱上限是6000元，达到这个数字后则不能获得金钱。金钱仅在当局有效，无法带入下一局。同样，干掉敌人或进行其他动作可以获得经验值，经验值的作用当然是升级。级别提升之后，可以选择的技能和职业会增多。当玩家的等级达到30级时，如果再蓄满经验值槽就会自动转生为1级。转生后玩家开启的技能全部保留，同时开启一个圣物。

技能点数与挑战

灭绝模式有技能的设定，这个技能和多人联机模式的PERK不一样，是灭绝模式的独有要素。说是技能，实际上更接近于装备，因为里面还包括了自动机枪之类的。发动技能需要用到金钱，技能需要用到技能点数。技能一共有6大类，职业和手枪为自动技能，剩下4类需要玩家用十字键发动。

游戏开始玩家的技能点数为0，每次开始钻探巢穴时都会随机出现一个挑战，钻探完成获得1点技能点，完成挑战还能额外获得1点技能点。灭绝模式中每局有12个巢穴和2颗巨型花朵，全部一共是14点技能点，外加12个挑战提供的12点，每局游戏最多可以获得26点技能点。

技能点的作用很大，所以要尽可能地完成挑战可以有效提升自己的战斗能力。挑战种类多种多样，包括使用特定种类的武器杀死一定数量的敌人或是杀死特殊敌人等，每次进入游戏挑战都会从题库中随机抽取，这也增加了游戏的变数。下面介绍一下全部挑战的情况。注意挑战对全员有效，只要有一人违反规则，即判定为全员失败。

Use only melee attacks to damage aliens until the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，只用近战攻击对付异形。

点评：只会出现在前期，没有难度。记得别打着打着忘了就行。

Do not take any damage from aliens before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，不受到任何伤害。

点评：听着相当吓人，但只会出现在最前期，全员拉开距离用手枪打即可。

Kill 25 aliens using shotguns before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，用霰弹枪干掉25个异形。

点评：单人游戏时，挑战要求的数量降为15个。武器类挑战要求但不限于使用该类武器，例如这个挑战，在完成之前如果用其他方式干掉异形也不算失败，因此难度不算高，记得每个区域的武器在哪里买就可以了。灭绝模式中出现的霰弹枪有：FP6、MTS-25S。



Kill 25 aliens using pistols before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，用手枪干掉25个异形。

点评：单人游戏时，挑战要求的数量降为15个。手枪是默认武器，而且不会被换掉。灭绝模式的手枪在强化之后十分厉害，但一般来说没有多余点数给手枪。幸好这个挑战只会出现在前期，不用担心。

Kill 25 aliens using SMGs before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，用SMG干掉25个异形。

点评：单人游戏时，挑战要求的数量降为15个。灭绝模式中出现的霰弹枪有：VECTOR-CRB、CBJ-MS。

Kill 25 aliens using LMGs before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，用LMG干掉25个异形。

点评：单人游戏时，挑战要求的数量降为15个。灭绝模式中出现的LMG有：MR-28、M27-IAR。两把LMG配合针管，是可以一直用到最后的强力武器。

Kill 25 aliens using sniper rifles before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，用狙击枪干掉25个异形。

点评：单人游戏时，挑战要求的数量降为15个。灭绝模式中出现的狙击枪有：VKS、L115。这是最麻烦的武器类挑战，而且有一定几率出现在最后几个区域。如果当真在最后阶段遇到，会相当麻烦。

Kill 25 aliens while prone.
直到巢穴被破坏为止，以趴姿干掉 25 个异形。
点评：手段不限，趴着就行，但必须是由玩家亲自干掉。这也是一个只会出现在前期的挑战。

Kill 10 aliens with propane tanks before the hive is destroyed.
直到巢穴被破坏为止，用煤气罐干掉 10 个异形。
点评：单人游戏时，挑战要求的数量降为 5 个。场景中有大量煤气罐，对它开一枪就会发生爆炸，在早期威力还是相当不俗的。该挑战会出现在中前期，因此切记不要一上来就把煤气罐全爆掉了。

Kill 10 aliens with traps before the hive is destroyed.
直到巢穴被破坏为止，用陷阱干掉 10 个异形。
点评：单人游戏时，挑战要求的数量降为 5 个。在游戏的场景中有不少陷阱，例如电网、火线，花钱发动后等着敌人来送死即可。玩家可以亲身诱敌，效果更佳。

Kill 10 aliens with turrets before the hive is destroyed.
直到巢穴被破坏为止，用炮台干掉 10 个异形。
点评：单人游戏时，挑战要求的数量降为 5 个。无论何时出现，难度都低得可以。

Kill 5 aliens while they are in the air before the hive is destroyed.
直到巢穴被破坏为止，干掉 5 个身处空中的异形。、
点评：听着十分坑爹，实际上不难。前期可以找个高台换霰弹枪，等异形一起跳就秒杀。中期出现略显麻烦，但只要开着电网引诱异形跳过来即可，其实不难。

Keep shot accuracy at ？ % before the hive is destroyed.
直到巢穴被破坏为止，玩家的命中率维持在一定值以上。
点评：十分棘手的挑战，在前中后期都有可能出现，数值有 100%、75%、50% 三种可能。基本思路就是先开一枪保证打中，然后用近战或装备杀敌。第一枪十分关键，推荐打定点的异形，例如正在破坏钻头或炮台的。前期出现时要求 100%，由于敌人很弱，其实最简单，全程近战即可。中后期出现时近战作用不大，这时就需要靠自动机枪杀敌。如果没有自动机枪，建议放弃。此外该挑战有几率在最后一个巢穴出现，一旦出现也是恶梦，虽然能用自动机枪扛过去，但由于资金短缺，接下来的逃脱部分将十分艰难。



Do not go into last stand before the hive is destroyed.
直到巢穴被破坏为止，没有任何人倒地。
点评：如果有人倒地进入 LAST STAND 状态即算失败。在等级上去之后没什么难度，记得关键时放护盾即可。

Protect a random player from entering last stand
直到巢穴被破坏为止，指定角色没有倒地。
点评：和上一个挑战类似，但只要求指定角色不倒地即可。

Do not bleed out before the hive is destroyed.
直到巢穴被破坏为止，没有人阵亡。
点评：BLEED OUT 是指进入倒地状态后经过一段时间死亡，死者会变为一面狗牌。如果只是倒下的话不影响这个挑战，因此难度更低。

Do not let the drill health get below 50%.
直到巢穴被破坏为止，钻头的 HP 不低于 50%。
点评：钻头受到攻击时 HP 会下降，下降到 70% 时会提示修理。修理过程比较漫长，但完成之后钻头又是满血，因此这个挑战不难。顺带一提的是钻头需要修理时也会正常工作，只不过钻头 HP 被扣光后就算游戏失败了。

Don't reload your weapon for ？ minutes.
在一定时间内不上弹。
点评：有 1 分钟和 2 分钟两种版本。难度不高，不过比较折磨人，时刻记得不要按□键，另外要避免的是开枪，因为子弹打光时会自动上弹。而发动弹药技能和拾取弹药也是禁则事项，因为会自动上弹。

Find and kill the Leper in 30 seconds.
在 30 秒钟内找到并干掉 Leper。
点评：这是一种特殊的敌人，样子和杂兵异形略有区别，身体发红，见到玩家会主动逃走而不是进攻。这个挑战比较考验玩家的运气，一旦出现建议全员分头寻找。如果在后期出现时有很高几率失败，没有办法。

Spend ？ before the hive is destroyed.
直到巢穴被破坏为止，花掉一定数量的金钱。
点评：没有难度的挑战，特别是还有很高几率出现在最后阶段，简直就是送。不过注意在统计时间开始后再花钱，之前花的不算。

Don't use any abilities for 90 seconds.
90 秒内不发动任何技能。
点评：只要不按十字键发动技能即可，如果是挑战开始前发动则不算。可以依靠陷阱来撑过时间。

Don't spend any money for 2 minutes.
2 分钟内不花钱。
点评：和上一个挑战类似，但要求更严格，任何花钱的举动都不行。

Do not take any damage from exploding seeker aliens until the hive is destroyed.
直到巢穴被破坏为止，不被自爆怪炸到。
点评：最难的挑战，没有之一。自爆怪是中后期频繁出现的敌人，会从四面八方出现，移动速度不慢，靠近后就算被打爆也会炸伤玩家。如果遇到这个挑战，基本可以宣告全挑战大业失败。

Kill 5 Scouts with melee damage before the hive is destroyed.
直到巢穴被破坏为止，用近战攻击干掉 5 个 scout。
点评：SCOUT 就是最普通的那种异形，干掉 5 个毫不为难。



Kill a scorpion with a melee before the hive is destroyed.
直到巢穴被破坏为止，用近战攻击干掉 1 个 scorpion。
点评：scorpion 就是那种长得像蝎子、会喷酸液的异形，俗称口水哥。由于它经常跳来跳去，用近战干掉有一定难度。但由于数量仅要求 1 只，所以还是不难的。此挑战有几率在最后阶段出现。



职业

灭绝模式中共有 4 个职业，初始只能选择武器专家，级别提升之后可以选择剩下 3 个职业。目前看来最强职业当属医疗兵，主要是免疫异形吐出的酸液的伤害这一点在最后十分有效。不过不同兵种搭配起来同样给力。职业升级需要消耗技能点数。

武器专家 /WEAPON SPECIALIST

初期即可选择。

等级	效果
初始	增加20%子弹伤害
一级	快速切换武器，举枪时移动速度加快，投掷动作加快
二级	举枪速度加快
三级	装弹速度加快
四级	增加50%子弹伤害，盲射时散射范围减小

坦克 /TANK

3 级解锁。

等级	效果
初始	增加25%生命值
一级	增加25%近战伤害
二级	增加50%生命值
三级	增加75%生命值，增加50%近战伤害
四级	增加100%生命值，增加100%近战伤害

工程师 /ENGINEER

5 级解锁。

等级	效果
初始	为钻头提供额外护甲，破坏巢穴时获得更多的金钱
一级	修理钻头的速度加快
二级	返还开启陷阱的部分费用
三级	修理钻头时受到的伤害减小，陷阱持续时间增加
四级	增加陷阱与爆炸的威力，可携带的金钱上限变为8000

医疗兵 /MEDIC

10 级解锁。

等级	效果
初始	救人速度加快
一级	移动速度加快，营救队友时所受伤害减小
二级	奔跑距离加长，队友靠近玩家时能更快的恢复生命值
三级	免疫异形吐出的酸液的伤害
四级	移动速度大幅加快，加快队友恢复生命值速度效果的有效范围扩大

推荐技能

除了职业之外，灭绝模式中还共可以装备 5 个类型的技能，每个类型中每次只能选择 1 种技能，总共有 20 个技能可以选择。这里我们将介绍一下通关必备的几个装备。

手枪类 /PISTOL TYPE

手枪类技能其实作用不大，但不选白不选，所以也介绍一下吧。玩家一共有四把手枪可以选择，分别是 P226（初期即有）、.44 MAGNUM（7 级解锁）、M9A1（13 级解锁）、MP-443 GRACH（16 级解锁）。越晚解锁的手枪就越强力。4 把手枪的升级效果完全一样，正常游戏时推荐在最后阶段升到 1 级，1 级附带的加速效果在最后的逃脱阶段比较有效。

等级	效果
一级	增加远距离伤害，增加使用手枪时的移动速度
二级	增加50%的弹夹容量
三级	可以同时携带两把主武器
四级	双持手枪，手枪弹药携带上限翻倍

弹药类 /AMMO TYPE

共有 5 种弹药可以选择，分别是普通子弹（Ammo）、震撼弹（Stun Ammo，2 级解锁）、燃烧弹（Incendiary Ammo，12 级解锁）、爆炸弹（Explosive Ammo，20 级解锁）、穿甲弹（Armor-Piercing Ammo，25 级解锁）。

玩家在游戏中可以同时携带普通子弹外加一种特殊子弹，武器会先消耗特殊子弹，当特殊子弹耗尽时切换为普通子弹。弹药同样是越往后越强力，到后期普通子弹完全可以无视。

发动弹药类技能时，发动者将自动补充弹药，而扔在地上的弹药可以保证每人一份。发动者可以一次发动多个弹药类技能，但发动后之前的弹药会消失。如果是由不同玩家发动的弹药类技能则可以在地面上共存，但武器上最多只能有一种特殊弹药。

团队支援类 /TEAM SUPPORT

装甲/ARMOR

8 级解锁。最实用的技能之一，等于是直接增加玩家的 HP，而且拾取过程超快。发动装甲技能时，发动者将自动穿上装甲，因此这个技能可以用来救自己的命。而扔在地上的装甲可以保证每人一份。发动者可以一次发动多个装甲技能，但发动后之前的装甲会消失。如果是由不同玩家发动的装甲技能则可以在地面上共存。

等级	效果
初始	增加20%护甲
一级	增加40%护甲
二级	增加60%护甲
三级	增加80%护甲
四级	增加100%护甲

针管/TEAM BOOSTER

14 级解锁。最实用的技能之一。发动装甲技能时，发动者将自动获得针管技能，而扔在地上的针管可以保证每人一份。发动者可以一次发动多个针管技能，但发动后之前的针管会消失。如果是由不同玩家发动的针管技能则可以在地面上共存。由于针管和装甲都算在团队支援类技能之中，因此要由不同的玩家来装备，推荐采用 3 护甲 1 针管的组合。

等级	效果
初始	增加武器换弹速度，持续15秒
一级	增加武器换弹速度，持续30秒
二级	增加武器换弹速度和修理钻头速度，持续30秒
三级	增加武器换弹速度和修理钻头速度，持续45秒
四级	增加武器换弹速度和修理钻头速度，持续60秒

攻击类 /STRIKE PACKAGE

自动机枪/SENTRY GUN

22 级解锁。灭绝模式的顶级大杀器，升满之后能同时摆放两台进行不间断的射击，惟一的弱点是被近身后无法防御，需要玩家在周围照顾。解锁自动机枪后灭绝模式的难度将暴减。

等级	效果
一级	增加攻击范围与射程
二级	增加射击频率
三级	子弹升级为穿甲弹
四级	允许同时放置两座定点机枪，减小过热的概率

装备类 /EQUALIZER

榴弹炮台/GRENADE TURRET

6 级解锁。需手动控制，而且弹数有限，因此实用性远不及自动机枪。但在对付巨型花朵时这是最有用的武器，而自动机枪不会攻击巨型花朵。

等级	效果
初始	10发弹药
一级	发射速度加快，增加弹药上限
二级	增加爆炸范围
三级	增加弹药上限
四级	弹药附加燃烧弹效果



防暴盾/CROWD CONTROL

15 级解锁。和丧尸模式的盾牌一样，使用时可以防御正面的攻击，不使用时可以防御背后的攻击，加上价格低廉，性价比较高。防暴盾无需升级即可发挥效果。

等级	效果
初始	10点耐久
一级	中等移动速度，15点耐久
二级	快速移动速度，15点耐久
三级	快速移动速度，20点耐久
四级	近战攻击附加火焰伤害，25点耐久

灭绝模式轻松攻略

由于本模式中很多装备都需要等级才能解锁，而许多装备都是过关的关键，所以队伍中至少要有一名 28 级以上的玩家，其他玩家的等级也要至少达到 8 级以上才能形成良好配合。如果等级不够，则不要定过高的目标，先以升级为主，随着队伍中玩家等级的提升，游戏难度会逐渐下降，特别是在自动机枪解锁后。

若以四人团队进行游戏，而且等级足够，推荐全部选择医疗兵，装甲弹全员必备，3 人装备护甲、1 人装备针管，全员装备自动机枪，3 人装备防暴盾、1 人装备榴弹炮台。每人优先升级一种装备：一人升级穿甲弹，一人升级护甲，一人升级针管，一人升级榴弹炮台。

当自己负责提供的装备升级满后，开始升级医疗兵，不过先不用升最后一级。接着开始升级自动机枪，之后再升级护甲。第三个区域中有了自动机枪的帮助，战斗难度将大幅度降低。

出生地的一个巢穴非常简单，挑战只会是“只用近战杀敌”和“无伤完成”的其中一种，无伤只要全员集合在远离挖掘机的一侧多加小心即可。按照分工升级好自己负责的装备继续前进。

第一个区域的战斗可以说毫无难度可言，钻探顺序并无太大讲究，如果挑战并未抽中指定武器杀敌的话此区域完全无需买枪。由于异形数量和等级较低，分数比较吃紧，有能力的话尽量节省子弹，缓解提供弹药的玩家的经济压力。完成三处采集后来到尽头挡路的巨花处，如果挑战达成的较多的话此时负责升级榴弹炮台的玩家应该已经至少将榴弹炮台升至 3 级了，将榴弹炮台架设在正对巨花花芯的地方，等巨花的血槽出现立即开始轰炸，其他玩家尽力保护操作榴弹炮台的玩家，同时优先消灭会喷出酸液的蝎子异形。如果经济充裕，可以开启一旁的火陷阱。成功破坏巨花后能够取得 3000 元，注意玩家所能携带的金钱上限为 6000 元，如果此时钱多不妨先分发一下装备，或是购买一把防身武器再取钱。



第二个区域开始战斗难度将会加大，推荐至少两人购买此场景中马路左侧平台上的价值 3000 元的机枪，此武器足够使用到通关，其他玩家可以暂时不购买武器，以防止出现指定武器杀死异形的挑战。此区域推荐先去钻探远处广场处的巢穴，再回到入口处的马路，最后钻探左侧基地的巢穴。不论顺序如何，当钻探第二个和第三个巢穴时都会有强力敌人出现，所以此时负责升级针管的玩家可以发挥作用了，尽量保持在战斗中不要停止针管的供应，一旦效果消失立即提供针管。完成三处巢穴的钻探后来到广场前的巨花，像上一个区域一样架设榴弹炮台朝其猛轰。保险起见可以开启广场上的两处电陷阱，或者架设一架自动机枪。破坏巨花后同样有 3000 元的补给，所以不要吝惜钱，尽量多使用装备过关并不算难。

破坏巨花后来到第三区域，向前走不远便会遇到本模式中的 BOSS：穿山甲异形，其特点是装甲厚、血量多，但如果玩家携带的特殊子弹为穿甲弹的话，只要全员集中火力，是可以在短时间内将其消灭的。此怪物后面还会遇到数只，要优先消灭。

第三区域的异形依然会随着采集而变强，所以推荐优先钻探远处仓库二楼的巢穴，之后采集铁丝网另一侧的巢穴，路旁的两个由于地形较好防守则放到最后钻探。此区域的战斗中，如果有负责提供针管的玩家存在的话一定要保持其效果不会掉，一般等效果还剩 5 秒左右时便要丢出下一个补给了。只要维持住快速换弹的效果，四处区域的战斗便简单不少。仓库二楼非常适合放置自动机枪，一个放在墙角即可。铁丝网另一侧的巢穴开始要充分利用自动机枪提供火力。从这里开始的怪物凶猛且价值很高，杀掉三四只就能赚 1000 分，玩家基本就不会再为金钱所困扰了，尽量保

证团队的装备时刻处于最佳状态。最后两个巢穴同样利用自动机枪，两个自动机枪架好，难度就基本如前一个区域一样了。

当完成第三区域的四处巢穴的采集后前往铁丝网另一侧的开阔地，这是最后一处需要钻探的巢穴了，拿出最好的装备抵挡异形的攻击，此场战斗的持续时间相较前面的巢穴要长上许多，一波一波的异形蜂拥而至，战斗十分激烈。玩家只要保持冷静，注意维持队员的护甲与子弹状态，多利用自动机枪提供掩护，便能撑过这一关。最后一关的技能点数，推荐将手枪升 1 级，这样手持手枪时奔跑速度变快，有利于后面步骤的进行。

完成全部巢穴的采集后，全体玩家补给好就可以集合启动核弹了。启动后玩家有 4 分钟时间返回出生地的飞机撤离。听上去简单但实际上还是有难度的，由于敌人是无限出生的，又有数只穿山甲异形存在，所以此处无需恋战。倒计时开始后先跑向连接第二三区域的小巷，发现前面的路被挡住了，此时立即掉头，在宽阔的场景中兜圈，约 20 秒后路障消失，此时立刻通过。第一个区域的入口同样也被挡住，先要跑到入口处触发挡路，再在区域中绕大圈跑，两圈过后必定已经打开，迅速通过后接下来只要一路狂奔到直升机就可以了，先到的队员可以掏出自动机枪给与后面的队友掩护。一路上负责提供装甲的队友要不时将护甲丢在路上，供后面的玩家补给。其他玩家如果有携带护甲的话，此时也可以自行补给护甲，即使是没有升级过的护甲，关键时刻也可以起到救命的作用。如果有玩家倒在了路上而其他队员到达了直升机，直升机会直接开走，到达直升机的玩家就算通关。



灭绝模式相关奖杯


Any Means necessary

奖杯说明：在一场游戏中使用电陷阱和火陷阱杀死50只异形 铜杯
取得方法：可以在第一个区域的铁丝网处轻松获得。在完成第一区域中的一处钻探后不要放下挖掘机，来到中间铁丝网围起的区域中等待异形出现，此时只要玩家不放下挖掘机完成钻探，异形便会无限出生，反复开启两处电陷阱直至奖杯解锁为止。通常需要开启电陷阱5～7次，玩家集中在铁丝网中的巢穴处，不要主动攻击铁丝网外侧的异形，只消灭进来的异形即可。


Trash Picker

奖杯说明：在一场游戏中搜索40个道具 铜杯
取得方法：在场景中不难发现黑色的塑料袋和绿色的小箱子，靠近后会提示搜索，里面会随机出现枪械配件、弹药、手雷和特殊装备。玩家只需搜索40个道具即可，无需将搜索到的道具拾起。推荐玩家先不要刻意寻找，只收集遇到的即可，当到达第三区域后只要不放下挖掘机，异形便不会出现，此时便可返回之前的区域内安心寻找。由于收集的道具数量有限，所以一场游戏只能有一位玩家获得此奖杯，并且想要获得足够的收集必须抵达第三区域。


City Dweller

奖杯说明：到达第二区域 金杯


Cabin Fever

奖杯说明：到达第三区域 金杯




Made it Out Alive

奖杯说明：第一次通关 金杯


No Man Left

奖杯说明：全部四位玩家登上直升机逃脱 铜杯
取得方法：参考上面的攻略，合理分配装备与技能点，最重要的是最后逃脱部分不要丢下任何一个队友，保证每个人都活着抵达飞机。


Sprinter

奖杯说明：在剩余时间至少为1分30秒的情况下逃脱 铜杯
取得方法：最后的逃脱阶段限时4分钟，所以此奖杯要求全体玩家于2分30秒内到达直升机。参考上文攻略中的逃跑方法，如果能够在3分钟时通过第三区域，在2分钟时通过第二区域，最后30秒跑上直升机是足够的。强烈建议每位玩家在最后逃跑前都将手枪升到一级，之后一路使用手枪，可以大幅度提高奔跑速度。





Completionist

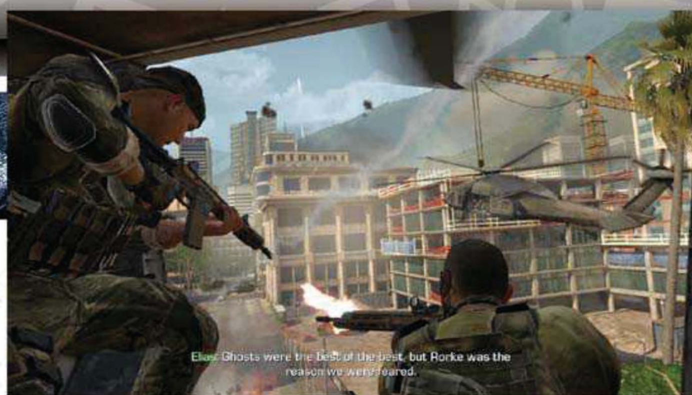
奖杯说明：完成全部挑战并逃脱 铜杯
取得方法：每次启动挖掘机后都会随机一个挑战，需要玩家完成全部12个挑战并最终逃脱。由于挑战是随机抽取的，所以有一定运气成分存在。


Throttled Escape

奖杯说明：在开启一个圣器的情况下通关 铜杯
取得方法：首先玩家需要到达30级自动转生后才能开启圣器，圣器共有五种，分别为受到的伤害增加、不能够购买武器、获得的金钱减少且金钱上限减少、不能选择职业、对异形的伤害减小。开启圣器无疑会增加游戏难度，且只有开启圣器的玩家通关后才能获得此奖杯，但如果能合作进行，在只有一位玩家开启圣器的情况下则影响并不会太大。如果多人合作的话推荐选择“对异形的伤害减小”。如果是单人游戏，则推荐选择“无法购买武器”，通过携带自动机枪和升级手枪等级来提高作战能力。

奖杯列表

因为在前面的攻略中已经把奖杯介绍得差不多了，这个部分就仅以表格的形式来说明。本作白金时间不太好说，主要是灭绝模式不太好统计。不过由于要求转生，相信所需时间不低于 10 小时，这样再算上战役，总耗时在 20 小时以内。



奖杯名	取得方法	杯种
Federated	获得其他全部奖杯	白金
Ghost Stories	在任意难度下打过Ghost Stories关卡	铜杯
Spatial Awareness	在战役模式中干掉1个敌人	铜杯
Brave New World	在任意难度下打过Brave New World关卡	铜杯
Liberty Wall	在Brave New World关卡中打下两架武装直升机	铜杯
No Man's Land	在任意难度下打过No Man's Land关卡	铜杯
Blimey O'Riley	控制狗狗干掉10个敌人	铜杯
Struck Down	在任意难度下打过Struck Down关卡	铜杯
Waste not	在遥控狙击环节中做到百发百中	铜杯
Homecoming	在任意难度下打过Homecoming关卡	铜杯
Go Ugly Early	用无人机干掉50个敌人	铜杯
Legends Never Die	在任意难度下打过Legends Never Die关卡	铜杯
It Came from Below!	在Legends Never Die关卡中用水下近战攻击干掉6个敌人	铜杯
Federation Day	在任意难度下打过Federation Day关卡	铜杯
Sleeping Beauty	干掉正在睡觉的敌人	铜杯
Carbon Faceprint	让复印机砸中你的脸	铜杯
Birds of Prey	在任意难度下打过Birds of Prey关卡	铜杯
Burn Baby Burn	摧毁80个油罐	铜杯
The Hunted	在任意难度下打过The Hunted关卡	铜杯
Jungle Ghosts	在不被发现的情况下完成The Hunted关卡	铜杯
Clockwork	在任意难度下打过Clockwork关卡	铜杯
Deep Freeze	用冰洞将8辆载具坑下水	铜杯
Atlas Falls	在任意难度下打过Atlas Falls关卡	铜杯
Grindin'	一次性完成控制室环节	铜杯
Piece of cake	在老兵难度下不受伤完成突袭环节	金杯
Into The Deep	在任意难度下打过Into The Deep关卡	铜杯
David & Goliath	一次性用导弹炸毁敌人的潜艇	铜杯
End of the Line	在任意难度下打过End of the Line关卡	铜杯
Cog in the machine	在潜入导弹基地之前干掉5个敌人且不被发现	铜杯
Sin City	在任意难度下打过Sin City关卡	铜杯
Jack-pot	摧毁21台老虎机	铜杯
All or Nothing	在任意难度下打过All or Nothing关卡	铜杯
End of your rope	割断绳索，让在上面的敌兵掉落海中	铜杯
Severed Ties	在任意难度下打过Severed Ties关卡	铜杯
Fly-by-wire	用3发导弹干掉3台武装直升机	铜杯
LOKI	在任意难度下打过Loki关卡	铜杯
They look like ants	用卫星炮干掉全部敌地面单位，且没有攻击到我方	铜杯
The Ghost Killer	在任意难度下打过The Ghost Killer关卡	金杯
Tickets please	射中一个正在绳子上攀爬的敌人	铜杯
Audiophile	收集全部18台笔记本电脑	铜杯
Safeguard	[SAFEGUARD模式]打过20波	铜杯
You've earned it	在老兵难度下完成战役	金杯
No Man Left	[灭绝模式]全部四位玩家登上直升机逃脱	铜杯
Sprinter	[灭绝模式]在剩余时间至少为1分30秒的情况下逃脱	铜杯
Made it Out Alive	[灭绝模式]第一次通关	铜杯
Completionist	[灭绝模式]完成全部挑战并逃脱	铜杯
Cabin Fever	[灭绝模式]到达第三区域	铜杯
City Dweller	[灭绝模式]到达第二区域	铜杯
Any Means necessary	[灭绝模式]在一场游戏中使用电陷阱和火陷阱杀死50只异形	铜杯
Trash Picker	[灭绝模式]在一场游戏中搜索40个道具	铜杯
Throttled Escape	[灭绝模式]在开启一个圣器的情况下通关	铜杯



《泪洒三重冠Ⅱ》可谓一款非常王道硬派的日式策略类游戏，无论庞大而分量十足的剧情还是完整的系统以及充足的关卡数量，每个方面都让本作显得非常厚道。通关之后更有50层的隐藏迷宫，而且多种难度设定让本作极具挑战性。不过笔者在这里不得不向广大读者说一句抱歉，因为时间关系本次攻略未能为大家送上通关之后隐藏迷宫部分的攻略，素材搜集、最强武器的制作也没能找到确切的方法，因此这些内容只能在近期的《UCG》或者《PS3 专辑》中为大家补完。

文 宇宙人 美编 anubis

泪洒三重冠Ⅱ 霸王的末裔	Aquaplus	策略角色扮演
PS3 ティアーズ・トゥ・ティアラII 霸王の末裔		日版
2013年10月31日	本地1人	6980日元
无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

基本操作

AVG部分

按键	作用
○键	阅读
×键	隐藏消息窗
□键	快进，默认设置是只快进已读部分
△键	打开设定画面
R1/L1键	阅读已读文章
START键	自动阅读

战斗部分

按键	作用
十字键/左摇杆	移动指针
右摇杆	镜头旋转
○键	打开指令菜单/显示角色情报
△键/□键	调整角色朝向
×键	取消
R1/L1键	快速把光标移动到未行动的队伍上
R2/L2键	视角拉远/拉近
L3键	显示、隐藏HP槽
R3键	战斗演示速度调整
START键	打开出击菜单

快捷热键

R1+L1+R2+L2+START+SELECT键：回到标题画面。

据点&游戏推进

本作的流程可以分三个部分，首先是剧情部分，以类似文字AVG的形式推进，剧情战斗开始前、结束后，或者在据点菜单中选择带“！”号的项目都会触发剧情。

剧情结束之后就会进入据点、地图画面，玩家可以选择在农具市或者购买部整理装备，或者进入大地图，选择非剧情战斗的地点会触发自由战斗，玩家进入下一场战斗之前可以在自由战斗中练练级，刷资金或者刷素材打造更强的合成武器。



准备好之后，选择有提示的地方就能进入战斗。

能力参数



1.名称

2.种族

3.移动类型，有走路、飞行和瞬间移动三种，移动方式会受到地形的影响

4.职业

5.异常状态

6.属性

7.等级，蓝色槽是经验值，100点升级一次，级别越高，取得经验值越少

8.熟练度，熟练度等级提升会学会新的必杀技、魔法、技能、甚至会增加Chain Stock，跟等级同样是100点升一级

9.MOVE，即移动距离

10.HP

12.Chain Stock

13.各项能力参数

ATK	物理攻击力
DEF	物理防御力
HIT	影响使用物理攻击时的命中率
MAG	魔法攻击力
RST	魔法防御力
AVD	影响受到物理攻击时的回避率

武器合成

随着游戏推进，农具市会开放武器合成系统。玩家在战斗中收集素材——主要是宝箱或者敌人身上，集齐之后拿到农具市选合成，花费一定额度的金钱就能对武器进行强化。视武器不同性能会有不同程度的提升，甚至会增加新的技能。后期的最强武器基本上都是靠合成获得的。

除了武器之外，防具、视频，甚至象车车身都可以通过合成进行强化。角色**カルコス**也可以在这里进行强化，强化之后移动能力会增加到6格，实用性大幅提高。

技能装备（スキル）

角色熟练度提升除了能学会必杀技和魔法之外，还会学会一些被动技能。队长技能也属于被动技能之一，但是默认已经装备上了。其他技能可以装备5个，技能会消耗一定的COST值，装备在身上的技能COST值总和不能超过该角色的最大值。除了熟练度升级之外，利用技能书也能让角色学会技能。一些装备上也会带有特殊的被动技能。



战斗系统

战斗开始&结束

跟大多数策略类型游戏一样，战斗开始之前会提示玩家胜利和失败条件。另外还有 Bonus 一项，Bonus 条件就算没有达成也能过关，但是会影响到过关之后的评价。此外游戏还有一个全部关卡 Bonus 达成的奖杯，因此如果可以还是尽量以达成 Bonus 为目标战斗吧。

战斗结束之后会根据玩家的表现给予评价，评价最高 S 级，最低 C 级别，评价越高奖金越多。高评价出现的合成素材更多，而低评价则会出现更多技能书、装备等。自由地图上的战斗是不会有评价的。影响评价有以下几项（1~4 项越少越好）：

1. 战斗结束的回合数；
2. 我方战斗不能的角色数；
3. 等级比对方最高级角色还要高的我方角色数；
4. 再挑战次数；
5. 象车是否被破坏。

出击准备画面

画面右上角显示的是这场战斗最多出战的人数，画面右边是玩家队伍成员的名单，名单最右边的 E 表示出战角色，红色 E 表示强制出战，而绿色的 E 是让玩家选择。出战的人数可以少但不可以多。绿色 E 并且带王冠符号的是队长。队长默认是玩家第一个选择的角色，也可以按□键选择。每位角色都有不同的队长技能，因此玩家可以根据战斗的形势和战术来选择队长。

除了选择部队之外，还可以确认场地敌人布置以及宝箱位置。把光标移动到敌人的位置上可以查看对方的能力参数，点○键进去还能查看对方的技能、魔法和必杀技。游戏中有很多敌人拥有很变态的招式或固有技能，比如身边的敌人能力参数减半，所有伤害降低 300 等，因此战前的确认工作很重要。



战斗画面

1.现在回合数
2.当前角色状态
3.移动范围（箭头表示角色的移动路线，移动路线可以用□/△键改变。）
4.元素周期环
5.**ハミル**和**タルト**的觉醒槽
6.该角色的HP和MP、属性，带E符号的表示已经行动结束



颜色	说明
浅蓝	移动范围
蓝	ZOC范围
黄	当前角色使用的普通攻击、必杀技或魔法可选择的范围
橙	选择目标，如果是魔法、必杀技会效果的范围
红	表示效果范围，玩家无法进行选择

战斗指令

移动：让角色移动，移动范围由角色的 MOVE 值以及场地情况决定。如果该回合内角色已经执行了其他指令，他将不能再移动。另外还要注意部分魔法或必杀技无法在移动后使用。

攻击：发动普通攻击，攻击范围视武器而定，刀剑类只能只能攻击一格，长枪可以攻击两格距离。弓箭、杖可以攻击到数格以外的目标，但是弓箭不能攻击贴近身边的敌人。

必杀技 / 魔法：角色能使用的特殊技能，有攻击也有辅助效果，范围、效果和消耗 MP 量根据技能而定。

乗る / 降りる：乘骑、降落，骑上我方的兽型同伴背上，只有部分角色能够使用。

アイテム：使用道具。

待机：移动后的角色出现的指令，选择之后该回合行动完成。

装备品确认：确认该角色身上的装备。

スキル确认：确认该角色设置了的技能。

リカバー：回复自身的 HP，要装备了相应的技能后才能使用。

チャージ：回复自身的 MP，要装备了相应的技能后才能使用。

觉醒：发动觉醒。

劝诱：**カリス**限定的指令，游戏中一部分敌人让**カリス**接近之后可以劝诱，劝诱成功之后会成为我们的伙伴，并由我们操纵。



觉醒

ハミル和**タルト**限定的指令，发展了相应的剧情之后，画面下方会出现觉醒槽。受到敌人的攻击，攻击敌人，又或者我方有人被击破都会令觉醒槽增加。蓄满之后就能发动觉醒。两人觉醒之后战斗力会大幅提升，必杀技、魔法也会发生变化。

游戏前期和中期，**ハミル**觉醒有一定几率陷入暴走状态，暴走状态下的**ハミル**会不受控制地行动，甚至会不分敌我地攻击最接近他的角色。觉醒会维持两个回合，进入第三个我方回合时觉醒状态就会解除，然后角色会陷入疲劳状态，该状态下该角色能力参数会削弱到最低，而且只能移动一格，随时都有被秒杀的危险，因此觉醒必须要用在刀刃上，而且还要做好虚弱状态的应对策略。

反击

敌我双方的角色受到攻击的时候，如果攻击者在被攻击者的攻击范围内，并且没能击杀被攻击者就会遭到攻击。注意弓箭和杖是无法反击的，当然它们的攻击也不会遭到反击。此外，使用魔法攻击也不会遭到反击。攻击的时候可以在画面上看到双方的命中率，以及攻击的属性。

Chain Stock

角色状态栏最下方有一条 Chain Stock 槽，Chain Stock 初期只有一段，但是随着 Skill 等级提升会增加，最高有 4 行。攻击、或者受到攻击都能让 Chain Stock 增加。Chain Stock 主要有两种作用，分别是 Chain 攻击和 Boost 魔法。此外，部分高威力的魔法、必杀技也会消耗一定量的 Chain Stock。

Chain攻击

如果已经蓄满了 Chain Stock，物理型的角色使用普通攻击的时候画面就会出现一个快速缩小的圆圈，当圆圈变成红色的一瞬间按下○键，角色就会消耗一格 Chain Stock 使出 Chain 攻击。Chain Stock 只要足够，该角色甚至能使出三段，甚至四段 Chain Stock。最后一段攻击通常



还有很华丽的演出效果。Chain 攻击对秒杀敌人有很大的帮助，而且游戏中有发动 1000 次 Chain 攻击的奖杯，因此有机会不要吝惜 Chain Stock。

Boost魔法

攻击时选择魔法的列表中按下□键可以消耗 Chain Stock 给魔法追加 Boost 效果。Boost 魔法消耗的 Chain Stock 量是根据魔法而定的，高级的魔法会消耗两格以上。Boost 魔法主要作用是增强威力，部分移动后不能使用的魔法追加 Boost 效果之后会变成可以使用。

劝诱

进入第八关**カリスの**特训之后**カリス**就能学会劝诱敌人的能力。可劝诱的对象主要是野生生物。人类、没有心的东西、超大型怪物以及敌队长的怪物无法劝诱。劝诱的时候画面会出现一个圆形图，当不断缩放的圆圈与蓝色区域重合的时候按○键，这样就能劝诱成功。劝诱成功之后，怪物会在一定回合之后醒来，但是如果让人骑上去，怪物就永远都不会醒来了。部分关卡的胜利条件或 Bonus 要求玩家全灭敌势力，如果有其中一个敌人在被操纵的状态下，就算不杀死它也能算达成目标。可同时操纵的对象只有一个，在操纵状态解除或者该怪物战死前，不能劝诱其他怪。劝诱回来的敌人在战斗结束后不会保留。



乘骑

タルト、**カリス**和**アルティオ**可以乘坐上我方的一些动物型同伴，比如大象以及商店购买回来的兽型同伴，**カリス**还可以骑上劝诱回来的敌人悲伤。乘骑之后会作为一个整体行动，能力参数由更高的一方决定，行动距离由坐骑决定。坐骑的 HP 扣光之后，乘骑的角色就会下来。普通攻击也是以坐骑为准，但是坐骑和乘骑者双方的技能、必杀技都可以使用。每次行动坐骑和角色都能分别获得经验值和熟练度。

象车

象车是我方战场上非常重要的设备，主要作用是运输我方队伍。象车分大象和车体两部分，一个回合里面各自有一次行动机会，大象跟队伍其他成员一样，可以移动、攻击、使用魔法，受到攻击的时候甚至还会反击，但由于体型关系，如果转身的位置受到阻碍，大象将无法进行攻击或者反击。而车体由大象牵引移动，不能攻击，但是可以派遣、回收角色。其他角色走到车体的位置可以回收进入其中，并且每个回合回复一定量的 HP 和 MP。只要出击数没达到最大，象车就能派出新的角色参战。有人战死了也可以派出其他人增援。大象和车身的 HP 分开，但是如果大象被击破，车体也会跟着被破坏。车体被破坏之后，没有出场的角色会当做战斗不能处理。

协力攻击

随着流程推进，特定角色之间会学会协力攻击。协力攻击的条件非常苛刻，具体根据实际招式来定，而且一场战斗中只能使用一次协力攻击，但是威力也是非常可观的。

属性&元素周期环



游戏中有7种属性设定，其中互相制衡的关系为"火→风→地→水→火"以及"星→圣→暗→星"。无论敌我双方每个角色都有一个属性，普通攻击也会带有该属性的效果。**クレイト**后期还会同时拥有两种属性。攻击的属性如果克制对方，伤害就会增加，反之则会削减。

元素周期环是本作新增的要素，画面右下方的团就是元素周期换。图中有代表各个属性的柱子，对应克制关系的箭头。其中在图案最上方的属性柱子会发光，这表示该属性在本回合内进入好状态(好调期)，每个回合，周期环都会根据箭头的方向转动一格。好状态的属性也会随之变换。在好状态下，对应属性的角色除了移动距离和 HP、MP 之外，各方面能力参数都会有一定量的提升，而且该属性的魔法、必杀技威力也会大幅增强。善用元素周期环的是本作战斗的一大重点。

ZOC



全称 Zone Of Control，敌我双方每一个角色会有 ZOC 范围，一般跟普通攻击范围相同，弓箭、杖等武器的 ZOC 范围也是前后左右 1 格。角色移动的时候，不能从敌方角色的 ZOC 范围穿过去，只能停留在该格上或者绕过去（可以理解成擦肩而过时会被拦截）。善于利用 ZOC 可以有效限制敌人的行动，给防御力低的角色提供保护。装备了技能"怯まぬ心"之后可以无视 ZOC 移动，后期不分 BOSS 也会有带有这种技能。

角色朝向

跟大多数策略游戏一样，本作的角色有朝向的系统，从侧面进攻会比正面有更高的命中率和伤害，背后又会优于侧面。因此战斗时推荐尽量从背面或者侧面进攻。此外，我方回合任何时候都可以按□键和△键调整角色的朝向。尽量利用各种因素来保护自己的背后吧。

魔法阵

部分场地某些格子上会出现魔法阵，不论敌我双方站在这些魔法阵上都会受到其效果影响（通常好的魔法阵一开始就会被对方占了），以下是各种魔法阵的效果：

魔法阵	效果
诅い魔法阵	紫色，无法回复HP
弱体魔法阵	黄色，被攻击会受到更多的伤害
回复魔法阵	绿色，每回合会回复一定量HP
防御魔法阵	蓝色，受到的伤害减轻

陷阱



部分场地有陷阱的存在，陷阱的位置固定，但完全无法看见，只有经过的时候才会触发，陷阱对敌我双方都是有效的。移动的时候如果经过了陷阱会受到伤害，并且无法再移动以及执行其他动作。

异常状态

图标	名称	效果
	麻痹	角色无法行动，而且无法回避攻击
	睡眠	角色无法行动，无法回避攻击，而且ZOC消失，DEF减半
	毒	我方回合开始的时候会受到HP最大20%的伤害，但最低只能扣到1
	混乱	玩家不能操作该角色，我方回合开始前会不分敌我攻击最近的队伍
	忘却	无法使用必杀技和魔法
	暴走	效果跟混乱一样，2回合后自动解除，期间无论道具还是魔法都无法回复
	疲劳	角色能力参数下降到平常的1/5，移动范围固定为1，下回合解除，期间无法用魔法或道具回复
	石化	角色无法行动，ZOC消失，无法回避攻击，而且受到攻击会马上死亡
	钝足	移动距离减半（小数点后的数值舍弃）
	诅咒	无法回复HP
	操纵	被カリス成功劝诱，可以让玩家操纵的敌人

异常状态除了能用道具和魔法回复之外，有部分经过一定回合之后也会回复。除了操纵之外，同一个人不会受到重复的异常状态，新的异常状态会把旧的覆盖掉。

回溯功能

战斗的时候START菜单中有回溯（巻き戻し）选项，利用这个选项可以将战况退回去最多20个回合前。害怕走错步或者攻击MISS的玩家不用中断存档，直接回溯就行了。不过要注意回溯之后采取同样的行动，结果不会发生改变。比如攻击MISS之后，紧接着再次使出攻击也会MISS，但如果换别人先行动一次，然后再攻击则有可能改变这个结果。此外还要注意，回溯是单方向的，比如从第8回合回溯到第6回合之后，又想回去第7、8回合是不行的。这时候还是用中断存档的功能吧。





全角色技能一览

ハミル

必杀技					
名称	消耗MP	距离	属性	移动后使用	效果
冲击斩	16	1	无	可	前方2格剑气攻击
冰破斩	24	1	冰	可	对邻接的敌人施展冰属性斩击
闪光斩	32	2（限定）	无	可	对两格以外位置的敌人进行攻击，而且不会受到反击
默示斩	42	1	暗	不可	对前方1格以及与该格成对角线的4格造成伤害的暗属性攻击
手加减	6	1	无	可	对敌人手下留情，被攻击的敌人HP至少剩下1
魔法狩り	8	1	无	可	给予敌人的伤害与其MP成正比
打ち消し	10	1	无	可	消除敌人的辅助魔法效果，并且给予的伤害提升10%
バルカ风血斩	78	4（直线）	风	可	CS2：ハミル固有必杀技，大威力风属性斩击

魔法							
名称	消耗MP	距离	属性	Boost消耗CS槽	移动后使用	Boost效果	效果
风刃	14	4	风	1	可	威力提升	风属性小威力魔法攻击，范围是目标与周围1格
カマイタチ	36	4	风	2	可	威力提升	风属性中威力魔法攻击，范围是目标与周围2格
雷帝	69	5	风	3	可	威力提升	风属性大威力魔法攻击，范围是目标与周围2格
正气	8	4	无	1	可	四周追加1格范围	回复全部异常状态
チェンジング	22	4	无	–	不可	距离变4格	将自己和目标的位置调换（象除外）

技能		
名称	COST	效果
反逆のカリスマ	队长	范围内我方成员全部能力参数提升，LV1只有身边1格提升10%，LV3是身边3格提升14%
体力超增强	18	HP提升20%
魔力增强	6	MP提升10%
戦いに向かう喜び	15	ATK增加10%
魔への干涉	15	MAG增加10%
灾いを退ける力	15	RST增加10%
见极め	12	AVD提升10%
驱け足	22	Move增加1格
奇迹の力	30	Move以外全部能力参数增加10%

メルガルト

必杀技					
名称	消耗MP	距离	属性	移动后使用	效果
忏悔斩	24	1	暗	可	给予前方凸字型范围内的敌人暗属性攻击
轰断剑	50	1	暗	不可	给予某一方向7格内全部敌人暗属性攻击
永劫回归	38	1	暗	可	超高威力暗属性斩击

魔法							
名称	消耗MP	距离	属性	Boost消耗CS槽	移动后使用	Boost效果	效果
ニグレド	13	3	暗	1	可	威力提升	小威力暗属性魔法攻击
アルベド	27	4	暗	1	可	威力提升	小威力暗属性魔法攻击，给敌人造成的伤害回复自身HP
ルベド	0	4	暗	1	可	威力提升	强夺敌人的MP回复自身
フィロソフィア	62	4	暗	3	不可	威力提升	暗属性大威力魔法攻击

技能（在ハミル原有技能上追加）		
名称	COST	效果
暴虐の王	队长	与敌人短兵相接的时候给予的伤害增加，受到的伤害减少，LV1为10%，LV3为16%
ダブルアクション	固有技能	该回合内如果没有移动可以行动两次



タルト

必杀技					
名称	消耗MP	距离	属性	移动后使用	效果
彗星斩	24	1	星	可	星属性单体攻击
剑掌破	18	2	无	不可	单体攻击，不会受到对方返技
钢铁斩	28	1	无	可	前方横向3格无属性攻击
金刚斩	40	0	火	不可	身边全方位火属性攻击，
诸刃の一击	10	1	无	可	攻击威力提升50%，同时自己会受到给予敌人伤害的一部分（约10%）
钝足の刃	12	1	无	可	受到攻击的敌人会陷入钝足状态
タルトタタン	82	3（限定）	星	可	CS2：タルト专用必杀技，对离自己正好3格外的单个敌人造成大威力星属性伤害

魔法							
名称	消耗MP	距离	属性	Boost消耗CS槽	移动后使用	Boost效果	效果
ピンチング	8	3	无	1	可	威力提升	无属性魔法攻击，范围是目标与周围1格
フェアリーダート	18	3	冰	1	不可	异常状态成功率提升	妖精魔法，对目标以及周围2格范围内的敌人给予冰属性伤害，一定几率陷入睡眠状态
フェアリーショット	26	3	地	1	不可	异常状态成功率提升	妖精魔法，对目标以及周围2格范围内的敌人给予地属性伤害，一定几率陷入毒状态
フェアリーボッコ	40	4	无	1	不可	异常状态成功率提升	妖精魔法，对目标以及周围1格范围内的敌人造成伤害，一定几率陷入混乱状态
小さな癒し	5	2	无	1	可	四周追加1格范围	回复小量HP
ベリヌス	20	4	无	2	不可	可移动后使用	消耗掉的MP输送给我方其他成员
ベリサマ	50	4	无	2	不可	可移动后使用	消耗掉的MP输送给我方其他成员

技能		
名称	COST	效果
体力増强	6	HP增加10%
体力超増强	18	HP提升20%
魔力超増强	18	MP提升20%
战いに向かう喜び	15	ATK增加10%
钢の肉体	15	DEF增加10%
魔への干涉	15	MAG增加10%
奇迹の力	30	Move以外全部能力参数增加10%

タニト

魔法							
名称	消耗MP	距离	属性	Boost消耗CS槽	移动后使用	Boost效果	效果
アストラ	15	3	星	1	不可	可移动后使用	小威力星属性魔法攻击，范围是目标与周围1格
ステラ・マリス	28	4	星	1	不可	可移动后使用	中威力星属性魔法攻击，范围是目标与周围1格
アストラ・ギガ	46	5	星	2	不可	可移动后使用	大威力星属性魔法攻击，范围是目标与周围2格
アストラ・イオス	58	5	星	2	不可	可移动后使用	超大威力星属性魔法攻击，范围是目标与对角线“X”字型2格的敌人
小さな癒し	5	2	无	1	可	效果范围四周追加1格	回复小量HP
癒しの手	12	4	无	1	可	威力提升	回复较多HP
癒しの风	26	4	无	1	不可	威力提升	目标及周围1格内的同伴回复较多HP
大いなる癒し	40	4	无	2	不可	可移动后使用	目标及周围1格内的同伴回复大量HP
正气	8	4	无	1	可	四周追加1格范围	回复全部异常状态
活性	77	1	无	3	不可	可移动后使用	能让行动结束的我方同伴再次行动

技能（在タルト原有技能上追加）		
名称	COST	效果
癒しの女神さま	队长	我方全体同伴在回合开始时回复HP，LV1回复20，LV3回复60
ダブルムーブ	固有技能	移动之后可以再次移动，但是第二次移动后不能做其他事情

ディオン

必杀技					
名称	消耗MP	距离	属性	移动后使用	效果
魂の一矢	8	6（直线）	无	不可	攻击目标以及左右1格内的敌人
强冰弓	24	6	冰	可	冰属性狙射击
矢の雨	30	5	无	不可	箭雨攻击，范围是以目标为中心X型1格
狙击	40	7	风	可	长距离风属性箭射击
クリスタルディオン	68	5（直线）	冰	可	CS2：ディオン专用必杀技，大威力冰属性单体攻击





魔法							
名称	消耗MP	距离	属性	Boost消耗CS槽	移动后使用	Boost效果	效果
战士のバラッド	20	0	无	1	不可	可移动后使用	以自己为中心3格范围内所有同伴攻击力提升，防御力降低
臆病者のフーガ	20	0	无	1	不可	可移动后使用	以自己为中心3格范围内所有同伴防御力提升，攻击力下降
悲恋のセレナーデ	50	0	无	1	不可	可移动后使用	以自己为中心3格范围内所有敌人陷入忘却状态
英雄达のシンフォニー	35	0	无	1	不可	可移动后使用	以自己为中心3格范围内所有敌人移动力减少
盗贼のマーチ	55	0	无	2	不可	可移动后使用	以自己为中心3格范围内所有同伴移动力增加2格
堕天使のレクイエム	45	0	无	1	不可	可移动后使用	以自己为中心3格范围内所有敌人受到伤害
星屑のノクターン	25	0	无	1	不可	可移动后使用	以自己为中心3格范围内所有同伴回复异常状态
妖精のララバイ	50	0	无	2	不可	可移动后使用	以自己为中心3格范围内所有敌人陷入睡眠状态
战场のラプソディ	50	0	无	2	不可	可移动后使用	以自己为中心3格范围内所有敌人陷入混乱状态
创世のアリア	120	0	无	2	不可	可移动后使用	以自己为中心3格范围内所有同伴回复大量HP

技能		
名称	COST	效果
お调子者	队长	自身攻击有利属性的敌人时伤害增加，攻击不利属性的敌人伤害降低，LV1为10%，LV3为18%
体力増强	6	HP提升10%
战いに向かう喜び	15	ATK增加10%
达人への道	8	HIT提升10%
魔への干涉	15	MAG增加10%
见极め	12	AVD提升10%
奇迹の力	30	Move以外全部能力参数增加10%
诗人の喜び	24	歌效果全部延长1格回合（ディオン的魔法全部是歌）



モノマク

必杀技					
名称	消耗MP	距离	属性	移动后使用	效果
闪光突き	18	1	无	可	前方3格贯通攻击
流星突き	26	1	星	可	星属性突刺攻击
三连突き	24	1	无	可	前方横向3格突刺攻击
纵横无尽	42	0	火	不可	全方位2格范围内全部敌人进行攻击
一击必中	6	1	无	可	攻击必定命中，但是伤害只有通常的80%
诸刃の一击	10	1	无	可	攻击威力提升50%，同时自己会受到给予敌人伤害的一部分（约10%）
狮子奋迅	20	1	无	可	无视防御力攻击前方2格范围内的敌人，伤害是自己最大HP和现在的HP差值
魔法狩り	8	1	无	可	给予敌人的伤害与其MP成正比
老霸天龙枪	50	3	火	可	CS2：モノマク专用必杀技，强力的火属性单体攻击

技能		
名称	COST	效果
体力増强	6	HP增加10%
体力超増强	18	HP增加20%
战いに向かう喜び	15	ATK增加10%
钢の肉体	15	DEF增加10%
达人への道	8	HIT提升10%
奇迹の力	30	Move以外全部能力参数增加10%
老练な教え	15	获得熟练度更多
チャクラ	8	装备后能够使用回复技能“リカバ-”
威压する魂	12	ZOC范围扩大

エネアデス

魔法							
名称	消耗MP	距离	属性	Boost消耗CS槽	移动后使用	Boost效果	效果
火球	8	3	火	1	可	威力提升	火属性小威力魔法攻击
烈火	32	4	火	2	不可	威力提升＋可移动后使用	火属性中威力魔法攻击，范围是目标与周围1格
业火	58	4	火	2	不可	威力提升	火属性大威力魔法攻击，范围是目标与周围2格
风刃	14	4	风	1	可	威力提升	风属性小威力魔法攻击，范围是目标与周围1格
カマイタチ	36	4	风	2	可	威力提升	风属性中威力魔法攻击，范围是目标与周围2格
雷帝	69	5	风	3	可	威力提升	风属性大威力魔法攻击，范围是目标与周围2格
シルフ	0	5	风	–	不可	–	CS4：风属性超大威力魔法攻击，范围是目标与周围3格
冰结	10	4	冰	1	可	威力提升	冰属性小威力魔法攻击
银世界	32	4	冰	1	可	威力提升	冰属性中威力魔法攻击，范围是目标与周围1格
石つぶて	8	3	地	1	可	威力提升	地属性小威力魔法攻击
大地の怒り	32	3	地	2	不可	威力提升＋可移动后使用	地属性中威力魔法攻击，范围是目标与周围1格
奈落	58	3	地	2	不可	威力提升	地属性大威力魔法攻击，范围是目标与周围2格
小さな愈し	5	2	无	1	可	效果范围四周追加1格	回复小量HP
愈しの手	12	4	无	1	可	威力提升	回复较多HP
正气	8	4	无	1	可	四周追加1格范围	回复全部异常状态
剑の黄昏	16	4	无	2	可	四周追加1格范围	让敌人ATK下降，范围是目标与周围1格
铠の黄昏	16	4	无	2	可	四周追加1格范围	让敌人DEF下降，范围是目标与周围1格
魔术の衰え	16	4	无	2	可	四周追加1格范围	让敌人MAG下降，范围是目标与周围1格
术者の衰え	16	4	无	2	可	四周追加1格范围	让敌人RST下降，范围是目标与周围1格
战技の衰え	12	4	无	2	可	四周追加1格范围	让敌人HIT下降，范围是目标与周围1格
心眼の衰え	12	4	无	2	可	四周追加1格范围	让敌人AVD下降，范围是目标与周围1格

技能		
名称	COST	效果
知识の泉	队长	范围内的我方同伴能获得1.1倍的EXP和SP，LV1范围1格，LV3范围3格
体力超增强	18	HP提升20%
魔力增强	6	MP提升10%
奇迹の力	30	Move以外全部能力参数增加10%
魔力の节约	17	魔法所消耗的MP降低20%
魔道の初步	6	装备后能够使用回复MP的技能“チャージ”





カリス

魔法							
名称	消耗MP	距离	属性	Boost消耗CS槽	移动后使用	Boost效果	效果
石つぶて	8	3	地	1	可	威力提升	地属性小威力魔法攻击
大地の怒り	32	3	地	2	不可	威力提升＋可移动后使用	地属性中威力魔法攻击，范围是目标与周围1格
奈落	58	3	地	2	不可	威力提升	地属性大威力魔法攻击，范围是目标与周围2格
ケルヌンノス	0	5	地	–	不可	–	CS4：地属性超大威力魔法攻击，范围是目标与周围3格
小さな愈し	5	2	无	1	可	效果范围四周追加1格	回复小量HP
愈しの手	12	4	无	1	可	威力提升	回复较多HP
愈しの风	26	4	无	1	不可	威力提升	目标及周围1格内的同伴回复较多HP
大いなる愈し	40	4	无	2	不可	可移动后使用	目标及周围1格内的同伴回复大量HP
正气	8	4	无	1	可	四周追加1格范围	回复全部异常状态
强者の条件	24	4	无	1	可	距离+1	让同伴ATK上升，范围是目标与周围1格
硬き铠	24	4	无	1	可	距离+1	让同伴DEF上升，范围是目标与周围1格
魔术の冴え	24	4	无	1	可	距离+1	让同伴MAG上升，范围是目标与周围1格
术者の冴え	24	4	无	1	可	距离+1	让同伴RST上升，范围是目标与周围1格
战技の冴え	18	4	无	1	可	距离+1	让同伴HIT上升，范围是目标与周围1格
心眼の冴え	18	4	无	1	可	距离+1	让同伴AVD上升，范围是目标与周围1格





技能		
名称	COST	效果
魔力增强	6	MP提升10%
魔力超增强	18	MP提升20%
魔への干涉	15	MAG增加10%
灾いを退ける力	15	RST增加10%
奇迹の力	30	Move以外全部能力参数增加10%
老练な教え	15	获得熟练度更多
劝诱の话术	12	劝诱更容易成功
魔道の初步	6	装备后能够使用回复MP的技能“チャージ”

クレイト

魔法							
名称	消耗MP	距离	属性	Boost消耗CS槽	移动后使用	Boost效果	效果
火球	8	3	火	1	可	威力提升	火属性小威力魔法攻击
烈火	32	4	火	2	不可	威力提升＋可移动后使用	火属性中威力魔法攻击，范围是目标与周围1格
业火	58	4	火	2	不可	威力提升	火属性大威力魔法攻击，范围是目标与周围2格
狮子王	0	5	火	–	不可	–	CS4：火属性超大威力魔法攻击，范围是目标与周围3格
风刃	14	4	风	1	可	威力提升	风属性小威力魔法攻击，范围是目标与周围1格
カマイタチ	36	4	风	2	可	威力提升	风属性中威力魔法攻击，范围是目标与周围2格
冰结	10	4	冰	1	可	威力提升	冰属性小威力魔法攻击
银世界	32	4	冰	1	可	威力提升	冰属性中威力魔法攻击，范围是目标与周围1格

名称	消耗MP	距离	属性	Boost消耗CS槽	移动后使用	Boost效果	效果
石つぶて	8	3	地	1	可	威力提升	地属性小威力魔法攻击
大地の怒り	32	3	地	2	不可	威力提升 + 可移动后使用	地属性中威力魔法攻击，范围是目标与周围 1 格
ニグレド	13	3	暗	1	可	威力提升	小威力暗属性魔法攻击
アルベド	27	4	暗	1	可	威力提升	小威力暗属性魔法攻击，给敌人造成的伤害回复自身 HP
ルベド	0	4	暗	1	可	威力提升	强夺敌人的 MP 回复自身
フイロソフイア	62	4	暗	3	不可	威力提升	暗属性大威力魔法攻击
パラル	15	4	无	1	不可	成功率提升	让敌人陷入麻痹状态，范围是目标与周围 1 格
アシュリング	8	4	无	1	不可	成功率提升	让敌人陷入睡眠状态，范围是目标与周围 1 格
ウイルス	8	4	无	1	不可	成功率提升	让敌人陷入毒状态，范围是目标与周围 1 格
パレ	8	4	无	1	不可	成功率提升	让敌人陷入混乱状态，范围是目标与周围 1 格
カーズ	16	3	无	2	不可	成功率提升	让敌人陷入诅咒状态
フイーシュ	8	4	无	1	不可	成功率提升	让敌人陷入忘却状态，范围是目标与周围 1 格
メドユーサ	16	3	无	2	不可	成功率提升	让敌人陷入石化状态
テレポート	34	2	无	1	可	成功率提升	在范围内移动象以外的同伴
眠れる龙	250	1	火	–	不可	–	CS4：クレイト解放真正形态，超大威力火属性魔法攻击，范围是前方 5 格以及两侧中间 3 格

技能		
名称	COST	效果
稳やかな精神	队长	范围内的同伴每个回合回复 10%HP，LV1 范围 1 格，LV3 范围 3 格
魔力增强	6	MP 提升 10%
魔力超增强	18	MP 提升 20%
魔への干涉	15	MAG 增加 10%
奇迹の力	30	Move 以外全部能力参数增加 10%
星辰の活用	20	好状态回合内所有行动消耗 MP 为 0
魔道の初步	6	装备后能够使用回复 MP 的技能“チャージ”



アルティオ

必杀技					
名称	消耗MP	距离	属性	移动后使用	效果
十文字切り	14	1	无	可	攻击后敌人的朝向会反过来
刀背打ち	20	1	无	可	前方横向 3 格攻击
炎舞	32	1	无	可	炎属性高威力高命中率攻击
土轰破	36	0	土	可	同时对自己前后左右的敌人给予土属性攻击
一击必中	6	1	无	可	攻击必定命中，但是伤害只有通常的 80%
吹き飞ばし	10	1	无	可	受到攻击的敌人会离开 1 格，对大型敌人无效
麻痹の刃	14	1	无	可	攻击同时给敌人施加麻痹状态
毒の刃	9	1	无	可	攻击同时给敌人施加毒状态
忘却の刃	13	1	无	可	攻击同时给敌人施加忘却状态
钝足の刃	12	1	无	可	攻击同时给敌人施加钝足状态
百花缭乱	54	3	地	可	CS2：アルティオ专用必杀技，单体高威力物理攻击

技能		
名称	COST	效果
光辉なる刃	队长	自身和范围内的同伴反击时伤害增加 20%，LV1 范围 1 格，LV3 范围 3 格
体力增强	6	HP 增加 10%
魔力增强	6	MP 增加 10%
战いに向かう喜び	15	ATK 增加 10%
钢の肉体	15	DEF 增加 10%
灾いを退ける力	15	RST 增加 10%
见极め	12	AVD 提升 10%
驱け足	22	Move 增加 1 格
奇迹の力	30	Move 以外全部能力参数增加 10%
チャクラ	8	装备后能够使用回复技能“リカバー”

エリッサ

必杀技					
名称	消耗MP	距离	属性	移动后使用	效果
强震破	20	2（限定）	冰	可	对两格以外位置的敌人进行冰属性攻击，而且不会受到反击
爆碎	28	1	无	可	给予前方凸字型范围内的敌人暗属性攻击
强凶击	42	1	地	可	高威力土属性攻击
惊天动地	40	2	无	不可	十字范围 1 格内超高威力攻击
一击必中	6	1	无	可	攻击必定命中，但是伤害只有通常的 80%
手加减	6	1	无	可	对敌人手下留情，被攻击的敌人 HP 至少剩下 1
吹き飞ばし	10	1	无	可	受到攻击的敌人会离开 1 格，对大型敌人无效
カナン撞球	68	4（直线）	冰	可	CS2：エリッザ专用必杀技，高威力冰属性单体攻击

魔法							
名称	消耗MP	距离	属性	Boost消耗CS槽	移动后使用	Boost效果	效果
冰结	10	4	冰	1	可	威力提升	冰属性小威力魔法攻击
银世界	32	4	冰	1	可	威力提升	冰属性中威力魔法攻击，范围是目标与周围 1 格
冰期の访れ	58	5		2	不可	威力提升 + 可移动后使用	冰属性大威力魔法攻击，范围是目标与周围 2 格
小さな愈し	5	2	无	1	可	效果范围四周追加 1 格	回复小量 HP
愈しの手	12	4	无	1	可	威力提升	回复较多 HP
正气	8	4	无	1	可	四周追加 1 格范围	回复全部异常状态



技能		
名称	COST	效果
一意专心	队长	范围内我方同伴会心率提升，LV3 范围 3 格，会心率提升 40%
体力超增强	18	HP 提升 20%
魔力超增强	18	MP 提升 20%
战いに向かう喜び	15	ATK 增加 10%
钢の肉体	15	DEF 增加 10%
魔への干涉	15	MAG 增加 10%
灾いを退ける力	15	RST 增加 10%
奇迹の力	30	Move 以外全部能力参数增加 10%
ダブルムーブ	28	移动之后可以再次移动，但是第二次移动后不能做其他事情

ダフニス

必杀技					
名称	消耗MP	距离	属性	移动后使用	效果
魂の一矢	8	6（直线）	无	不可	攻击目标以及左右 1 格内的敌人
强冰弓	24	6	冰	可	冰属性箭射击
矢の雨	30	5	无	不可	箭雨攻击，范围是以目标为中心 X 型 1 格
狙击	40	7	风	可	长距离风属性箭射击
一击必中	6	视武器而定	无	可	攻击必定命中，但是伤害只有通常的 80%
麻痹の矢尻	14	3	无	可	攻击附带麻痹状态
睡眠	12	3	无	可	攻击附带睡眠状态
毒	9	3	无	可	攻击附带毒状态
混乱	14	3	无	可	攻击附带混乱状态
忘却	13	3	无	可	攻击附带忘却状态
钝足	12	3	无	可	攻击附带钝足状态
石化	16	3	无	可	攻击附带石化状态
超强弓	52	4	风	可	CS2：ダフニス专用必杀技，高威力风属性攻击

技能		
名称	COST	效果
风读み	队长	自身和范围内的同伴进行远距离攻击的时候获得 HIT+30 补正，远程攻击武器仅限弓、投掷匕首、铁拳
体力增强	6	HP 增加 10%
魔力增强	6	MP 增加 10%
战いに向かう喜び	15	ATK 增加 10%
达人への道	8	HIT 提升 10%
奇迹の力	30	Move 以外全部能力参数增加 10%

アエミリア

必杀技					
名称	消耗MP	距离	属性	移动后使用	效果
波动烈刃	16	6（直线）	无	不可	无属性直线远距离攻击
烈焰弹	34	3	火	可	火属性攻击
圣刃连弹	30	4（直线）	圣	可	对目标与左右邻接 1 格给予圣属性攻击
死神の翼	40	1（直线）	不可		对斜前方两列三格距离的所有敌人给予伤害
一击必中	6	3（直线）	可		攻击必定命中，但是伤害只有通常的 80%
诸刃の一击	10	3（直线）	无	可	攻击威力提升 50%，同时自己会受到给予敌人伤害的一部分（约 10%）
手加减	6	3（直线）	无	可	对敌人手下留情，被攻击的敌人 HP 至少剩下 1
魔法狩り	8	3（直线）	无	可	给予敌人的伤害与其 MP 成正比
打ち消し	10	3（直线）	无	可	消除敌人的辅助魔法效果，并且给予的伤害提升 10%
アエミリア炮	60	5（直线）	火	可	CS2：アエミリア专用必杀技，火属性大威力单体攻击

技能		
名称	COST	效果
体力增强	6	HP 增加 10%
魔力超增强	18	MP 提升 20%
战いに向かう喜び	15	ATK 增加 10%
达人への道	8	HIT 提升 10%
见极め	12	AVD 提升 10%
奇迹の力	30	Move 以外全部能力参数增加 10%
瞬杀	22	对队长和大型敌人以外的敌人，一定几率一击必杀

レリウス

必杀技					
名称	消耗MP	距离	属性	移动后使用	效果
冲击斩	16	1	无	可	前方 2 格剑气攻击
冰破斩	24	1	冰	可	对邻接的敌人施展冰属性斩击
闪光斩	32	2（限定）	无	可	对两格以外位置的敌人进行攻击，而且不会受到反击
默示斩	42	1	暗	不可	对前方 1 格以及与该格成对角线的 4 格造成伤害的暗属性攻击
一击必中	6	1	无	可	攻击必定命中，但是伤害只有通常的 80%
一击离脱	16	1	无	可	攻击后不会受到反击，但是伤害降低 10%
骑士の时代	74	3	冰	可	CS2：レリウス专用必杀技，冰属性单体攻击





魔法							
名称	消耗MP	距离	属性	Boost 消耗CS槽	移动后使用	Boost 效果	效果
オルギン	16	3	无	1	不可	可移动后使用	无属性魔法攻击
アデド	34	3	无	1	不可	边缘威力衰减率降低	无属性大威力魔法攻击，范围是目标与周围 1 格
铠の黄昏	16	4	无	2	可	四周追加 1 格范围	让敌人 DEF 下降，范围是目标与周围 1 格
魔术の冴え	24	4	无	1	可	距离 +1	让同伴 MAG 上升，范围是目标与周围 1 格
心眼の冴え	18	4	无	1	可	距离 +1	让同伴 AVD 上升，范围是目标与周围 1 格

技能		
名称	COST	效果
组织战术	队长	范围内我方同伴正面攻击敌人时伤害增加 15%
魔力增强	6	MP 增加 10%
魔力超增强	18	MP 增加 20%
战いに向かう喜び	15	ATK 增加 10%
钢の肉体	15	DEF 增加 10%
魔への干涉	15	MAG 增加 10%
见极め	12	AVD 提升 10%
奇迹の力	30	Move 以外全部能力参数增加 10%
トラップ无效化	20	所有陷阱对自己无效

サウル

必杀技					
名称	消耗MP	距离	属性	移动后使用	效果
彗星斩	24	1	星	可	星属性单体攻击
剑掌破	18	2	无	不可	单体攻击，不会受到对方返技
钢铁斩	28	1	无	可	前方横向 3 格无属性攻击
金刚斩	40	0	火	不可	身边全方位火属性攻击。
诸刃の一击	10	1	无	可	攻击威力提升 50%，同时自己会受到给予敌人伤害的一部分（约 10%）
手加减	6	1	无	可	对敌人手下留情，被攻击的敌人 HP 至少剩下 1
打ち消し	10	1	无	可	消除敌人的辅助魔法效果，并且给予的伤害提升 10%
一击离脱	16	1	无	可	攻击后不会受到反击，但是伤害降低 10%
眠りの刃	12	1	无	可	攻击同时给敌人施加钝足状态
边境谢肉祭	45	1	火	可	CS2：サウル专用必杀技，大威力火属性攻击





サウル

必杀技					
名称	消耗MP	距离	属性	移动后使用	效果
彗星斩	24	1	星	可	星属性单体攻击
剑掌破	18	2	无	不可	单体攻击，不会受到对方返技
钢铁斩	28	1	无	可	前方横向 3 格无属性攻击
金刚斩	40	0	火	不可	身边全方位火属性攻击。
诸刃の一击	10	1	无	可	攻击威力提升 50%，同时自己会受到给予敌人伤害的一部分（约 10%）
手加减	6	1	无	可	对敌人手下留情，被攻击的敌人 HP 至少剩下 1
打ち消し	10	1	无	可	消除敌人的辅助魔法效果，并且给予的伤害提升 10%
一击离脱	16	1	无	可	攻击后不会受到反击，但是伤害降低 10%
眠りの刃	12	1	无	可	攻击同时给敌人施加钝足状态
边境谢肉祭	45	1	火	可	CS2：サウル专用必杀技，大威力火属性攻击

技能		
名称	COST	效果
守りの预言	队长	范围内我方成员受到异常状态的概率降低 50%
反击封じ	30	敌人无法反击
体力增强	6	HP 增加 10%
魔力超增强	18	MP 增加 20%
战いに向かう喜び	15	ATK 增加 10%
奇迹の力	30	Move 以外全部能力参数增加 10%
ダブルアクション	固有技能	该回合内如果没有移动可以行动两次
威压する魂	12	ZOC 范围扩大

ゴリアテ

必杀技					
名称	消耗MP	距离	属性	移动后使用	效果
强震破	20	2（限定）	冰	可	对两格以外位置的敌人进行冰属性攻击，而且不会受到反击
爆碎	28	1	无	可	给予前方凸字型范围内的敌人暗属性攻击
强凶击	42	1	地	可	高威力土属性攻击
惊天动地	40	2	无	不可	十字范围1格内超高威力攻击
一击必中	6	1	无	可	攻击必定命中，但是伤害只有通常的80%
诸刃の一击	10	1	无	可	攻击威力提升50%，同时自己会受到给予敌人伤害的一部分（约10%）
狮子奋迅	20	1	无	可	无视防御力攻击前方2格范围内的敌人，伤害是自己最大HP和现在的HP差值
毒の殴击	9	1	无	可	附带毒状态的攻击
混乱の殴击	14	1	无	可	附带混乱状态的攻击
忘却の殴击	13	1	无	可	附带忘却状态的攻击
钝足の殴击	12	1	无	可	附带钝足状态的攻击
天地无用	56	3（限定）	地	可	CS2：ゴリアテ专用必杀技，超高威力地属性单体攻击

技能		
名称	COST	效果
怯まぬ心	16	能无视ZOC移动
魔力增强	6	MP增加10%
战いに向かう喜び	15	ATK增加10%
钢の肉体	15	DEF增加10%
达人への道	8	HIT提升10%
奇迹の力	30	Move以外全部能力参数增加10%
チャクラ	8	装备后能够使用回复技能“リカバ-”

カルコス

必杀技					
名称	消耗MP	距离	属性	移动后使用	效果
アトラスバスタ－	80	4	圣	可	CS2：カルコス专用必杀技，大威力圣属性攻击

魔法							
名称	消耗MP	距离	属性	Boost消耗CS槽	移动后使用	Boost效果	效果
ラプスタ	12	3	圣	1	可	威力提升	圣属性小威力攻击，范围是目标与周围1格
ヴェリタス	32	4	圣	1	不可	威力提升	圣属性中威力攻击，范围是目标与周围2格
ミステリオン	56	5	圣	2	不可	边缘威力衰减率降低	圣属性大威力攻击，范围是目标与周围2格
グラヴィタス	78	6	圣	3	不可	可移动后使用	圣属性超大威力攻击，范围是目标与周围2格

技能		
名称	COST	效果
体力超增强	18	HP提升20%
魔力增强	6	MP增加10%
魔力超增强	18	MP增加20%
战いに向かう喜び	15	ATK增加10%
达人への道	8	HIT提升10%
魔への干涉	15	MAG增加10%
驱け足	22	Move增加1格
ダブルアクション	固有技能	该回合内如果没有移动可以行动两次
奇迹の力	30	Move以外全部能力参数增加10%

ノア

必杀技					
名称	消耗MP	距离	属性	移动后使用	效果
花见月	16	1	无	可	前方横向三格攻击技能
ぶちかまし	20	1	无	可	前方2格攻击
カチ上げ	30	1	地	可	前方高威力地属性攻击
超震脚	37	1	地	可	前方1格以及4个对角格子上的所有敌人施以地属性攻击
一击必中	6	1	无	可	攻击必定命中，但是伤害只有通常的80%
诸刃の一击	10	1	无	可	攻击威力提升50%，同时自己会受到给予敌人伤害的一部分（约10%）

魔法							
名称	消耗MP	距离	属性	Boost消耗CS槽	移动后使用	Boost效果	效果
ピンチング	8	3	无	1	可	威力提升	无属性魔法攻击，范围是目标与周围1格
フェアリ－ダ－ト	18	3	冰	1	不可	异常状态成功率提升	妖精魔法，对目标以及周围2格范围内的敌人给予冰属性伤害，一定几率陷入睡眠状态
小さな愈し	5	2	无	1	可	四周追加1格范围	回复小量HP
ハラル	15	4	无	2	不可	异常状态成功率提升	让目标陷入麻痹状态
ウイルス	8	4	无	1	不可	异常状态成功率提升	让目标陷入毒状态
フィ－シュ	8	4	无	1	不可	异常状态成功率提升	让目标陷入忘却状态
ベリヌス	20	4	无	2	不可	可移动后使用	消耗掉的MP输送给我方其他成员
ベリサマ	50	4	无	2	不可	可移动后使用	消耗掉的MP输送给我方其他成员

攻略前必读

初期练出高级角色的方法

游戏中经验值获得的量是根据角色与行动对象之间的等级差决定的，比如低级角色打中比自己等级高的角色就能获得更多的经验值，反之更少。所以等级高太多，升级就越困难。但依然有方法可以在初期获得LV99的角色。因为在游戏中，角色不论采取任何行动，只要成功就能获得经验值。因此可以在商店买99个最便宜的烧苹果（50血的回复道具），然后随便开始一场自由战斗，然后站在原地不停地自己啃苹果即可。因为对象是自己，所以无论升到多少级，获得的经验值都是一样的。只要稍微花点时间，初期就能获得LV99的角色了。如果该角色能学会回复魔法和“**チャ－ジ**”，那样每个回合不停地给自己回复，然后用“**チャ－ジ**”回复MP，这样也能不断升级，而且可以节省购买苹果的金钱。以后如果其他角色想升级，只要让他们给这位LV99的角色回复就可以了。

游戏前期能获得的金钱不多，如果想进一步节省金钱，可以利用一下再挑战的设定。苹果用完之后把高级的角色塞进象车里面，然后让大象上去给敌人击破全灭，之后选择再挑战重来，这样刚才的角色就会继承经验值，消耗掉的烧苹果也会全部回来。



信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

关于过关评价



虽然LV99的角色初期就能练出来，但本作高等级的角色数量会影响通关评价，个人更建议一开始培养1~2个LV99的角色即可。这样只要保证其他项目不掉评价，并且快速完成战斗，依然能获得S或A评价，毕竟奖杯要求也总评S，不需要全S，而Bonus也会更容易达成。推荐个人比较推荐**クレイト**，因为高级魔法适合安全地挑战各种大型BOSS，而她的队长技能还可以每个回合给自己回复MP。后期学会的必杀技“眠**れる**龙”是几乎无人能及的大杀器。不过因为她没有回复技能，想追求效率只能用自己啃苹果的方法。

流程攻略

Stage 1: バルカ党の特训

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭
Bonus	用ディオン击败两个敌人以上
参战人数	4人（ディオン、エネアデス、モノマク、ヒスパニア兵士）

敌人情报

イノシシ×2	LV2
ホ-ネット	LV1
トビウサギ	LV2
コウモリ	LV1
ネズミ	LV1

战斗要点

敌人都是一些小杂鱼，但因为我方成员的能力也是初期的，而且目前除了**モノマク**的自身回血技能之外没有其他回复手段，所以不能掉以轻心。

开始的时候不要走得太前，特别是**ディオン**和**エネアデス**防御力比较低。**ヒスパニア**兵士士兵的防御力相对好一点，但没有回血技能也很不经打。**モノマク**是这场战斗的主力，除了因为可以给自己回血之外，还因为他的攻击力高，长枪可以隔一格攻击，避免敌人的反击。第一回合可以让**エネアデス**和**ディオン**两人先后攻击**コウモリ**将其击杀。然后让**モノマク**挡住**ネズミ**防止它伤害后面的两人。击杀靠前的三个敌人之后建议让**モノマク**和**エネアデス**各自回复一下HP和MP。之后再引后面三个敌人，途中再想办法让**ディオン**捡个人头就能获得Bonus奖励，轻松过关。

Stage 2: 石切场

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭
Bonus	用ハミル击败两个敌人以上
参战人数	4人（ハミル、タルト、ディオン、モノマク）
宝箱	麦わら帽子

敌人情报

トビウサギ	LV3
トビウサギ×2	LV2
モノクロウサギ	LV1
モノクロウサギ	LV2
ホ-ネット	LV1
ネズミ	LV2

战斗要点

非常简单的杂兵战，没有特别要注意的地方，**ハミル**和**タルト**会在这场战斗中加入。推荐将**タルト**设为队长，这样每回合靠近她的角色就能回复HP了。场地内有一个宝箱，全灭敌人之前记得拿走。

Stage 3: ハミルの蜂起

胜利条件	击破ザラス
败北条件	ハミル战斗不能、タルト战斗不能
Bonus	击破ザラス
参战人数	5人（ハミル、タルト、ディオン、モノマク、エネアデス）
宝箱	サンダル

敌人情报

ザラス	LV5
帝国兵士×2	LV2
帝国骑士	LV3
帝国神官	LV2
帝国弓兵	LV2

战斗要点

战斗限时6个回合，只要撑过6个回合就能过关。但是难点在Bonus要求击破**ザラス**，特别是Hard难度下**ザラス**能够秒杀我方的法师和弓兵，其他角色受到**ザラス**攻击之后被其他杂兵补一刀也会马上没命。另外还要注意**ザラス**和兵士能够挡下弓箭，魔法对神官的伤害极小。场地内还有个宝箱，里面是一双鞋子**サンダル**，放弃也没问题。

战斗开始时男女主角和我方的大部队被分开在场地两边，因为他们两人不能被击破，所以第一回合建议先让他们先往后面的角落回避，引诱**ザラス**去攻击另外三人，然后第二回合开始让男女主角从后追击。**モノマク**是击破**ザラス**的关键，前几个回合尽量无视杂兵，用攻击距离的优势削减**ザラス**的HP，等男女主角赶上之后就集中火力攻击**ザラス**一口气打倒他。另外还要注意**ハミル**和**タルト**的血量要尽量维持在较高水平，否则遭到反击有可能会被击杀，回复道具也不要吝惜。成功击破**ザラス**之后能获得奖励“豪华**な**腕轮”

Stage 4: 象とキャラバン

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭
Bonus	用カリス击败两个敌人以上
参战人数	8人（强制出战：ハミル、タルト、カリス、カルコス、ノア、クアドリガ）
宝箱	ザクロ石、毒よけ

敌人情报

ネズミ	LV3
トビウサギ	LV4
コウモリ	LV3
モノクロウサギ	LV5
角イノシシ	LV5
ホ-ネット	LV4
イノシシ	LV4

战斗要点

比较简单的一关，**カリス**的魔法攻击伤害比较可观，因此Bonus也比较容易达成。场地内有三个宝箱，记得分派人手去拿即可。注意**ホ－ネット**会使用带麻痹状态的攻击，战前记得带一些解除异常状态的药出去。

Stage 5: エブロン袭击

胜利条件	破坏正确的要石
败北条件	ハミル战斗不能、タルト战斗不能
Bonus	击破イゼベル和レリウス
参战人数	9人（强制出战：メルカルト、ノア、クアドリガ）
宝箱	渔师の心意气、ザクロの实、长靴

敌人情报

队长：イゼベル	LV15
レリウス	LV10
帝国骑士	LV8
帝国骑士×3	LV6
帝国骑士	LV5
帝国兵士×2	LV4
帝国弓兵×2	LV5
帝国弓兵	LV4
帝国神官	LV5
死过司教	LV5
要石×4	



战斗要点

本关开始主人公能够使用觉醒，并且战斗刚开始的时候就会处于觉醒状态。第三回合结束之后觉醒状态解除，解除之前务必将**レリウス**打败，否则虚弱状态的主人公肯定会反过来被击败。**レリウス**的ADV超高，战斗前要给主人公装提升HIT的装备和饰品，（觉醒前）提升到35左右命中率会变得可观很多。开战之后建议马上调派**カリス**和**モノマク**过来支援主人公。**カリス**主要是帮忙回复，而**モノマク**是为了提高输出，HIT低没关系，因为他有一击必中。杀死**レリウス**之后让**モノマク**顺便去杀死地图左下角的弓箭手。主人公和**カリス**回去跟同伴一起过桥。

如果说LV10的**レリウス**能勉强打赢，那LV15的**イゼベル**就很悬了，但取得Bonus的方法还是有的。这场战斗的胜利条件是破坏正确的要石，分别是地图左上和右下两个。破坏掉一个要石之后，要石正对着的桥中央部分会坍塌，而站在上面的人也会死掉。因此要击败**イゼベル**的关键在于怎么将她引到会坍塌的位置上并同时破坏要石。前期只要不进入**イゼベル**的移动+攻击范围，Hard难度下她会在9个回合之后行动，EASY则会更久，同行的还有一个LV8的帝国骑士，要先想办法支开他然后将其击破。**イゼベル**的魔法有4格距离，能秒杀非近战角色，而当MP充足的时候还会发动必杀技，如果没有练级任何角色都能秒。要削减她的MP，死伤在所难免。**イゼベル**比较聪明，除非送一个人给她攻击，否则不会自己站到会坍塌的地方上去。笔者用的方法如图所示，清理了场地内所有的杂兵，耗光**イゼベル**的MP，除了男女主角之外至少还要留下一名同伴当诱饵。让诱饵站在图中的位置被**イゼベル**击破，然后主角去拆掉要石，这样就能击杀**イゼベル**了，只可惜用这个方法拿不到**イゼベル**身上的道具。


▲引诱イゼベル到这个位置击破。

Stage 6: タルテトス湖畔

胜利条件	歼灭敌势力或到达目的地
败北条件	我方全灭
Bonus	击破レリウス
参战人数	9人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	铸铁の铠，日阴者

敌人情报

LEADER：レリウス	LV13
帝国骑士·	LV8
シ-ギャング	LV7
ヤドカリ	LV9
帝国弓兵·	LV8
帝国司教·	LV8
帝国弓兵	LV7
紫コウモリ×2	LV7
コウモリ	LV6
ヤドカリ	LV7
帝国骑士	LV7
シ-ギャング	LV9
帝国司教·	LV9

战斗要点

相对比较简单的一战，地图最上方的白色方块地方就是脱出点，任意一位角色到达该位置就能过关，不过地形比较狭窄，能走到最上方的位置跟全灭敌人其实也差不多。**レリウス**是第二次交战，比上次上升了3级，但毕竟这次我方成员的能力也有一定程度上的提升，而且可以多安排几个同伴去围攻他，所以只要有准备，击杀他不难。地图中间的宝箱一定要用魔法师才能攻击到。

Stage 7: レオン矿山

胜利条件	15回合内歼灭敌势力
败北条件	ハミル战斗不能；タルト战斗不能；象战斗不能；象车战斗不能；村民全灭；到了第16个回合
Bonus	村民全部存活
参战人数	10人（强制出战：ハミル，タルト，ノア，クアドリガ）
宝箱	铸铁の块，モグラたたき

敌人情报

队长：ザラス	LV13
ヒュドラ	LV12
紫コウモリ×2	LV8
帝国骑士×2	LV10
帝国弓兵	LV9
オ-ク×2	LV9
オルクス	LV9
帝国弓兵	LV10
オルクス	LV10（增援）

战斗要点

这场战斗建议设置**タルト**当队长，因为她会在第二回合获得觉醒能力，而当她觉醒之后，队长技能是每回合开始给全场我方同伴回复15HP。村民非常脆弱，不过还好村民数量不多，而且除了地图最底下的村民之外，其他几个村民的安危几乎都可以不用担心。布置兵力的时候，象车左侧要尽量安排更多的远程火力，务必要争取在开始回合就杀掉画面最底下的蝙蝠敌人。此外，第二个回合在下方的矿车出口还会出现一个**オルクス**增援，同样要第一时间击破，不能掉以轻心。**オ-ク**的攻击力很高，EASY能打出60以上的伤害，Hard难度能破百，非常危险。因此最好在一回合之内将这种敌人击杀。另外，场地内还有一个弓兵站在高台上，一定要用魔法师或者弓箭手才能将她打下来。

身为队长的**ザラス**战斗力比较低。相反背后那只许德拉比较强，攻击范围很广，反击的范围也有三格，物防和HP很高，但是魔防偏低，因此推荐先用近战角色引它下来，然后让两个魔法师集中火力将其轰杀。



Stage 8：カリスの特训

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	カリス战斗不能
Bonus	用カリス骑上グリフォン
参战人数	6人（强制出战：タルト、ディオン、カリス、クレイト、カルコス、ノア）
宝箱	安息香

敌人情报

队长：角イノシシ	LV15
紫コウモリ	LV10
オルクス	LV12
水のエレメント	LV11
グリフォン	LV8
イノシシ	LV7
オーク	LV9
コウモリ	LV8

战斗要点

这场战斗出战的角色是固定的。而且防御力低的角色偏多。**カリス**和象的等级也不能太低。准备阶段建议将**クレイト**布置在最右边的格子上，确保第一回合能用火属性魔法攻击右边的**オーク**。第一回合让象直接推进，引诱**グリフォン**前进同时防止它伤害**カリス**。**グリフォン**前进之后，第二回合就能让**カリス**劝诱，成功之后还要骑上去才能解锁Bonus，所以还要等到下个回合，这期间**カリス**有可能受到**オルクス**的袭击，因此建议让大象继续推进，掩护**カリス**。敌方的队长角**イノシシ**对物理攻击抗性很好，但是魔法防御力偏低，让**クレイト**的火魔法可以给予重创。水**のエレメント**则相反，魔法防御力超高，用克制它的魔法都不一定能打出伤害，建议用物理攻击。画面左上角的宝箱能拿到安息香。

Stage 9：基地での乱斗

胜利条件	击破サウル
败北条件	我方全灭；アルティオ战斗不能
Bonus	打开全部宝箱，敌势力全灭
参战人数	9人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	黑珍珠の指轮、隐者のトルク

敌人情报

队长：サウル	LV16
レヌス司祭	LV13
レヌス弓兵	LV12
レヌス弓兵	LV11
レヌス司祭×2	LV12
レヌス圣骑士	LV12
レヌス圣骑士	LV11
レヌス兵士	LV12
レヌス骑士	LV14

战斗要点

开战前建议先练练级，平均LV13~14左右就行了。Bonus要求是取得全部宝箱还有杀光所有敌人。宝箱分散在场地的头尾两端，但实际上不难拿。杀光所有杂兵这个没什么好说的，把**サウル**放到最后击破即可。比较烦人的是法师，魔法攻击的伤害非常高，特防低的角色很容易被打倒。加上还有近战兵和弓箭兵配合，使得进攻难度比较高。由于参战人数有限，角色推荐**ディオン**，因为他的物理远程攻击对法师比较有效。当然他自己的魔防不高，这点也要注意。其次推荐**クレイト**和**エネアデス**，因为他们的魔法攻击对近战敌人也是非常有效的。如果**エネアデス**已经学会了回复，这场战斗可以不带**カリス**。

注意场地左边的高塔上面还有一个弓箭兵和法师，开战的时候可以把**クレイト**安排在最接近高台的地方，然后第一回合走过去用魔法将弓兵打下来，因为她自身魔法防御比较高，不用担心下回合被法师秒杀。S评价的回合数比较充裕，刚开始的时候可以稍微多派一些兵力去消灭背后三个敌人。**サウル**的移动距离比较远，要时刻留意他的移动距离。



Stage 10：奴隶商人を倒せ！

胜利条件	击破敌人队长
败北条件	我方全灭；アルティオ战斗不能；サウル战斗不能
Bonus	打开全部宝箱。
参战人数	9人（强制出战：サウル、ノア、クアドリガ）
宝箱	试金石（初级），豪华なドレス

敌人情报

队长：奴隶商人	LV15
帝国弓兵	LV13
オルクス	LV15
地のエレメント	LV14
ゴロツキ×3	LV14
イノシシ	LV13
紫コウモリ×2	LV13
乐士·	LV13
角イノシシ&アルティオ	LV12&LV13

战斗要点

战斗开始的时候建议把**カリス**配置到最接近右边的蝙蝠的位置，第一回合去劝诱那只蝙蝠，然后让蝙蝠和**ディオン**配合去拿右下角的宝箱。全军往讨伐目标的方向前进，同时要小心背后**アルティオ**的追击，虽然这场战斗不能杀死她，但杀掉她的坐骑可以降低她的威胁。另外，NPC同伴**サウル**依然会对**アルティオ**发动攻击，加上如果她攻击我方的成员也是会遭到反击的，所以一方面不能把她打得太伤，另一方面高物攻的角色要积极一点进攻。**ゴロツキ**这种敌人要特别小心，因为他们的攻击距离跟弓箭手一样远，不能给他们靠近我们的法师和弓箭手。战斗结束后**アルティオ**加入。



Stage 11：地图にない村

胜利条件	击破敌人队长
败北条件	我方全灭，村人战斗不能
Bonus	村人不受任何伤害
参战人数	10人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	守りの初步

敌人情报

队长：パペットマスター	LV18
スパイダー×2	LV16
オーク	LV15
オルクス	LV17
オルクス・マギ	LV16
スパイダー	LV15
オルクス・マギ	LV17
第一次增援	
スパイダー	LV15
オルクス・マギ	LV17
第二次增援	
オーク	LV16

战斗要点

这场战斗场地内有3个村民，由于被洗脑的原因他们会对我方成员展开攻击，但是我们不能杀掉他们或者让他们受伤，还好它们都使用魔法，不用会遭到反击。此外这场战斗有增援加入，因此建议速战速决。柱子附近靠近我方的位置有一个陷阱，建议找人去踩掉，免得被村民踩了。讨伐目标是大蜘蛛，开战前建议把平均等级练到LV16左右。大蜘蛛的必杀技攻击范围很广，而且附带移动能力下降的效果。魔法防御力相对较低，引它过来之后让两位魔法师集中火力重创它吧。



Stage 12:海上での遭遇战

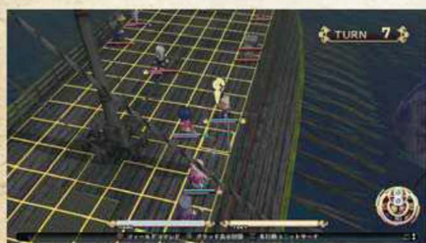
胜利条件	歼灭敌势力；撑过8个回合
败北条件	我方全灭
Bonus	击破イゼベル和レリウス
参战人数	8人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	ダマスカス钢の块，奴隶のトルク

敌人情报

队长：イゼベル	LV25
帝国骑士	LV18
帝国弓兵	LV17
帝国司教	LV17
帝国骑士	LV19
帝国弓兵	LV18
レリウス	LV22
帝国兵士	LV18
帝国起始	LV17
帝国兵士	LV15
ダイオウイカ	LV17
ダイオウイカ	LV15

战斗要点

这一关的难点是怎样在8个回合内击杀LV25的**イゼベル**。战前建议先练练级，但是要注意高级的角色不能太多，普遍LV19~LV20，再把**エネアデス**稍微练高一点即可。因为后面几关敌人最高等级是LV23左右，太多高级的角色会影响任务的评价。跟上次一样，**イゼベル**要有人走进她的攻击范围内她才会行动，所以死伤在所难免。推荐用装备提高主人公的防御力，觉醒之后再配合**ディオン**的魔法“臆病者の**フ－ガ**”进一步加强防御，然后再引**イゼベル**过来，然后集中火力在一回合内秒杀她。由于难度较高，本关放弃S评价也没关系。



Stage 13:砂漠で遭难中

胜利条件	敌队长击破
败北条件	ディオン战斗不能
Bonus	打开全部宝箱，消灭全部敌人
参战人数	11人（ディオン，ノア，クアドリガ强制出战）
宝箱	帝国サンダル，泥棒のトルク

敌人情报

队长：沙漠の主	LV23
グリフォン	LV16
デザ-トラビット	LV19
オオトカゲ	LV19
スコ-ピオン	LV19
ファットテ-ル	LV18
グリフォン	LV20
スコ-ピオン	LV17
オオトカゲ	LV18
ファットテ-	LV20
デザ-トラビット	LV18
スコ-ピオン	LV16
ファットテ-ル	LV19

战斗要点

场地中间的流沙地带一旦进去之后就不能移动，而且每个回合都会强制往中心移动1~2格。还好沙漠之主是不会移动的，因为**ディオン**一开始在流沙地带中，所以要在他滑下去之前达成Bonus要求比较困难。**ディオン**防御力不能太低，至少要能撑得住沙漠之主的攻击。大部队初期位置右边有一只相对比较低级的格里芬，建议一开始让**カリス**过去劝诱它，并骑上去作战。这样就能快速深入流沙地带保护**ディオン**，同时又不用担心受到流沙的影响了。之后兵分两路杀光两边的杂兵，拿齐宝箱，然后再围剿沙漠之主即可。这一关的敌人等级不高，上一战能击破**イゼベル**的话，这一战会比较轻松。



Stage 14:ガレ-船の反乱

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭
Bonus	用エリッサ打倒敌队长
参战人数	8人（强制出战：ハミル，タルト，ディオン，エネアデス，モノマク，クレイト，エリッサ，ダフニス）
宝箱	エレメントの残滓

战斗开始前**エリッサ**和**ダフニス**会加入。



敌人情报

队长：奴隶商人	LV22
帝国兵士	LV17
拳奴	LV19
ゴロツキ	LV18
ゴロツキ	LV19
乐士	LV20
ゴロツキ	LV20
帝国司教	LV21

战斗要点

非常简单的战斗，敌人数量少，而且等级比上一战也低。不过也因为这个原因，比敌人高级角色数量这一项可能会影响到评价。所以这关还是追求取得Bonus作战吧。Bonus取得方法也很简单，敌方队长的HP有200点，控制好伤害将它打残之后，让主人公用“手加减”将他打到剩下1血，然后让**エリッサ**送他一个魔法就能解决。**エリッサ**本身的攻击力也非常可观，只是命中率比较悲剧。

Stage 15:甲板を制圧せよ!

胜利条件	击破敌队长
败北条件	我方全灭
Bonus	打开全部宝箱
参战人数	10人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	マンイ-タ-、カチュ-シャ

敌人情报

队长：奴隶商人	LV23
オルクス	LV18
拳奴	LV20
ゴロツキ	LV19
オルクス・マギ	LV20
ゴロツキ	LV20
拳奴	LV22
オルクス・マギ	LV21
ゴロツキ	LV22
乐士	LV23

战斗要点

上一场战斗结束之后马上就会进入本战，注意这里会出现酒桶，酒桶受到攻击会爆炸，爆炸范围是2格。宝箱如果被酒桶炸开是无法拿到里面的道具的，而本关正好有一个宝箱在酒桶的爆炸范围内。因此要注意使用范围魔法的时候不要毁掉宝箱。总的来说本关难度跟上一关接近，可以轻松解决。

Stage 16:沙漠の遺迹

胜利条件	敌队长击破
败北条件	我方全灭，牺牲了3个村民以上
Bonus	歼灭敌势力，村民无人伤亡
参战人数	10人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	贮蓄の恩惠，试金石（中级），赤い靴

敌人情报

队长：グリプス	LV23
アエミリア	LV20
ファットテ-ル	LV20
デザ-トラビット	LV21
オオトカゲ	LV22
グリプス	LV19
スコ-ピオン	LV21
デザ-トラビット	LV19
オオトカゲ	LV20
ファットテ-ル	LV22
オルクス・マギ	LV21
スコ-ピオン	LV19
オルクス・マギ	LV22
デザ-トラビット	LV21

战斗要点

又是一场村民守护战，村民一共有4个，不过初始位置离敌人比较远，真正受到威胁的只有左下角那个而已。左下角的敌人是**ファットテール**，物防很高，因此建议布置一个魔法师和一个移动距离5格或以上的角色去保护村民。另外，右上角的位置推荐布置**カリス**，开场的时候先让**ディオン**发动盗贼**のマーチ**给她增加两格的移动距离，这样第一回合就可以去劝诱LV22的鳄鱼了，会给战斗带来不少帮助。

Stage 17: カルト・ハダシュ脱出

胜利条件	歼灭敌势力；12回合内找出正确的开关（站上去即可）
败北条件	我方全灭；到第13个回合
Bonus	击破イゼベル和レリウス
参战人数	12人（强制出战：エリッザ、ダフニス、ノア、クアドリガ）
宝箱	豪华なドレス，白银の块，月光のクリスタル

敌人情报

下层	
队长：イゼベル	LV28
帝国神官	LV22
オルクス	LV21
帝国弓兵	LV21
ヤドカリ	LV20
圣堂骑士	LV23
シ-ギャング	LV22
帝国弓兵	LV23
帝国司教	LV22
上层	
レリウス	LV24
オルクス・マギ×2	LV23
シ-ギャング	LV22
オルクス	LV20
圣堂骑士	LV22
帝国弓兵	LV23



战斗要点

这一关的地形比较特殊，分上下两层，强制出战的**エリッザ**和**ダフニス**在上层，而象车在下层，其余8个空缺可以放两个在上，6个在下。上下层之间没有移动的手段，但是魔法和弓箭可以攻击到不同层之间的敌人，这点要注意。而作为Bonus奖励的**レリウス**在上层，**イゼベル**在下。上层虽然有4个开关，但正确的只有**レリウス**守着的那个。跟以往一样，两人的等级和能力远远高于其他敌人，**レリウス**的回避力很高，建议让魔法师去消灭他，**イゼベル**的魔法防御相对较低，同样推荐用魔法重创。两个魔法主力的角色可以上下层各布置一个。这场战斗的时间比较充裕，只要没人阵亡，拖到11回合结束都能拿到S。因此刚开始的时候可以让上层的魔法师和下层的同伴去迎击**イゼベル**，集中火力打倒她之后剩下**レリウス**就轻松了。

Stage 18: バアル神殿での死斗

战斗开始的时候**レリウス**加入。

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭
Bonus	打开全部宝箱
参战人数	12人（强制出战：ハミル、タルト、クアドリガ、ノア）
宝箱	白银の块，妖精の笼手，妖精の泪

敌人情报

队长：ゴーレム	LV26
グリプス	LV21
サイクロプス	LV25
トビウサギ	LV21
火のエレメント	LV23
オルクス	LV23
风のエレメント	LV22
サイクロプス	LV24
グリプス	LV22
サイクロプス	LV23
オルクス・マギ	LV22
グリプス	LV21
オルクス	LV23
サイクロプス	LV23
トビウサギ	LV21
トビウサギ	LV22
オルクス・マギ	LV23（增援）





战斗要点

相对比较简单的一关，不过敌人数量众多而且地图很大，所以难免要花很长时间在走路上。初始位置后方有一些敌人和一个宝箱，推荐让一两名角色和**カリス**留下来对付敌人，顺便拿宝箱，其他人往前进攻。留下**カリス**是因为她可以劝诱一只怪帮忙，让大部队有更多的兵力进攻。注意到第四回合的时候下方的宝箱附近那里还有一个**オルクス・マギ**出来增援，因此建议一个留下一个魔防较高的近战角色迎击，不过这名角色就不用跟上大部队了。这一关的**サイクロプス**攻击力比较高，非近战角色受到攻击有可能被秒。

准备攻击地图中央那批敌人的时候可以先等齐走得慢的成员，然后让**ディオン**发动"盗贼**のマーチ**"增加移动距离，再一口气攻上去，顺便让弓箭手去拿两侧的宝箱。

Stage 19: タルテトス攻防战

胜利条件	击破イゼベル
败北条件	我方全灭
Bonus	歼灭敌势力，开启全部宝箱
参战人数	12人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	耐火の护り，安息香，语り部のトルク

敌人情报

队长：イゼベル	LV28
战象	LV24
帝国司教	LV24
帝国弓兵	LV25
重骑士	LV24
サイクロプス	LV26
帝国骑士	LV25
サイクロプス	LV25
重骑士	LV25
帝国神官	LV24
帝国弓兵	LV24
サイクロプス	LV26
战象&重骑士	LV23 & LV25
战象&帝国骑士	LV23 & LV26
帝国司教	LV26



战斗要点

开场的时候建议让**カリス**去劝诱左边的战象，然后让她骑上去，这样就能成为一个很好的肉盾了，这场战斗难度不高，可以把人分散成两批，清掉左右两侧的杂兵。**イゼベル**会在第8回合左右开始行动，引诱她登陆之后就可以让弓兵从另一条桥上去开船上的宝箱，达成Bonus。此外，每个回合我方场地都会遭受炮击。第三回合开始还会发射两发。**イゼベル**对HP较多的角色会使用必杀技，范围四格，但是消耗MP很多，只能使用两次。因此劝诱回来的战象正好能利用。不过引诱**イゼベル**的时候记得让**カリス**先下来，以免她连带被打死。

Stage 20: イゼベルとの决着

胜利条件	击败イゼベル
败北条件	我方全灭
Bonus	歼灭敌势力
参战人员	ハミル，タルト，エネアデス，モノマク，レリウス，ノア，クアドリガ
宝箱	萤石

敌人情报

敌人	等级
队长：イゼベル	LV30
帝国骑士	LV26
帝国弓兵	LV25
圣堂骑士	LV27
帝国司教	LV26

战斗要点

上一场战斗结束后马上进入本战。除了象车之外敌我双方人数均等的战斗，因为场地狭窄的原因，死伤也在所难免。**イゼベル**的移动范围有5格，魔法和必杀技范围有4格。如果进入她的可攻击范围她就会马上用发动必杀技"漆黑魔枪"。**イゼベル**这次的MP足够发动两次必杀技和一次魔法攻击，都是炎属性为主，因此可以把大象推上去当肉盾，前提是大象有相应的等级和防御力。其他杂兵的数量不多，先引诱他们过来然后消灭掉，然后让队伍回复一下状态，重整旗鼓再挑战**イゼベル**吧，实在拿不到S评价不必强求。

Stage 21：ゴリアテの挑战

项目	内容
胜利条件	击破ゴリアテ
败北条件	我方全灭
Bonus	打开全部宝箱，敌势力全灭
参战人数	10（强制出战：ノア、クアドリガ）

敌人情报

敌人	等级
队长：ゴリアテ	LV30
シーギャング	LV25
グリフォン	LV24
猎人	LV28
ディープアクア	LV27
战象&重骑士	LV26 & LV28
战象&重骑士	LV27 & LV27
シーギャング	LV27
オルクス・マギ	LV26
战象&超重骑士	LV25 & LV26
グリプス&猎人	LV28 & LV27
グリプス&猎人	LV26 & LV28
オルクス・マギ	LV27

战斗要点

讨伐目标是**ゴリアテ**，看外形就知道是一个物理型的敌人，攻击力和防御力都超高。但是移动距离只有4格，必杀技的范围都只有1格，因此只要不靠近他就不会有威胁。而且他的魔防相对较低，让魔法师站在他的攻击范围之外用魔法将他轰杀即可。击杀他之前记得先消灭掉场地内其他杂兵和拿齐所有宝箱。战斗刚开始的位置附近有一只**グリフォン**，可以让**カリス**劝诱它增强我方的战力。

Stage 22：死の王

项目	内容
胜利条件	击破死の王
败北条件	我方全灭
Bonus	歼灭敌势力
参战人数	9人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	妖精の兜、强牙
场地效果	瘴气（每回合全体成员扣一定HP）

敌人情报

敌人	等级
队长：死の王	LV33
クマネズミ	LV28
アンク-剑士	LV28
アンク-	LV30
暗のエレメント	LV27
スケルトン	LV29
アンク-	LV28
アンク-	LV29
クマネズミ	LV26
ガイコツ骑士	LV30
暗のエレメント	LV27
アンク-剑士	LV29
クマネズミ	LV27
暗のエレメント	LV28
スケルトン	LV26

战斗要点

比较困难的一场战斗，由于是瘴气地形的缘故我方所有人每个回合会掉血，EASY难度下每回合掉50左右。而死**の**王的特殊能力是每回合让全场的同伴回复400血，这个血量对杂兵来说相当于完全恢复了，因此每个回合的攻击都要确保能杀死杂兵，而且这场战斗可派出的角色比较少，因此难度比较高。两位弓箭手和魔法师都是首选角色。瘴气跟毒一样，扣血只会扣到1，不会死。所以只要确保躲开敌人攻击范围，就算不回复也是可以的。但是麦田里面有不少陷阱，踩到就悲剧了。

Stage 23：魔の森を进め！

项目	内容
胜利条件	击破敌队长
败北条件	我方全灭
Bonus	歼灭敌势力
宝箱	妖精の剑、妖精の笼手、妖精の铠
参战人数	10（强制出战：ノア、クアドリガ）

敌人情报

敌人	等级
队长：密林の邪木	LV33
エイブ	LV30
タランチュラ	LV28
ドリアード	LV31
エイブ	LV31
ヘンウエン	LV31
ヒョウ×2	LV29
角イノシシ	LV29
角イノシシ	LV28
キラービー	LV27
キラービー	LV29
エイブ	LV29
タランチュラ	LV30
ドリアード	LV30

战斗要点

地形非常狭窄的一关，BOSS密林**の**邪木因为体型关系，移动范围很窄，但是攻击范围很广，几乎整个它所在的那个小空间里都能攻击到。Bonus要求是全灭敌人，因此建议左右兵分两路行动。两边的战斗力要均衡一些，这样就能同时到达BOSS处。BOSS是地属性，会一些地属性魔法，除此之外就没有远程攻击手段了，因此在它的近战攻击范围外设置两个魔法师，然后就可以轻松击杀。本关的宝箱都是一些商店货，可以不拿。

Stage 24：魔の森の主

项目	内容
胜利条件	击破オチュークイーン
败北条件	我方全灭
Bonus	5回合内击败オチュークイーン
参战人数	7人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	バトルフォーク
场地效果	孢子

敌人情报

敌人	等级
队长：オチュークイーン	LV33 HP1420 MOVE 5
キラービー	LV29
タランチュラ	LV28
エイブ	LV30
ドリアード	LV31
エイブ	LV29

战斗要点

这里场地的效果是孢子，开场的时候会有一定几率中毒或者麻痹的异常状态，以防万一，负责回复的角色可以装备技能"健康**な**肉体"（购买部3900可以买到）。Bonus要求在5个回合内击破BOSS，还好场地非常小不用走很远。虽说第一回合就可以让两个魔法师冲上去攻击BOSS，但是BOSS魔防和HP很高，除非等级高很多否则无法秒杀它。角色建议配置两个魔法师、两个肉盾和一个回复角色，肉盾记得装备饰品"不惑**の**





指轮"。第一回合让肉盾适当地前进，把BOSS以外的杂兵引过来，第二回合用范围魔法清掉杂兵，然后让另一个HP较多的肉盾顶上去妨碍BOSS的移动。这里要注意，BOSS的移动无视ZOC的，但是角色本身会占着一个格子，BOSS就必须绕过去，9格的体型大大限制了它的行动范围。象车也是很好的肉盾。撑过第二回合的攻击之后，第三回合再集中火力输出，第四回合就可以将它击杀。

Stage 25：闭锁都市12

胜利条件	击破ネズミ使い
败北条件	我方被全灭
Bonus	歼灭敌势力
参战人数	10人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	盗贼の靴，月光のクリスタル
场地效果	瘴气（每回合全体成员扣一定HP）

敌人情报

队长：ネズミ使い	LV35
ヘビ-ラット	LV28
暗のエレメント	LV31
クマネズミ	LV31
ガイコツ骑士×2	LV32
クマネズミ	LV30
デュラハン	LV32
ヘビ-ラット	LV30
ガイコツ骑士	LV29
暗のエレメント	LV30
ラルヴァ-剑士	LV32
ラルヴァ-	LV32（增援）
クマネズミ	LV30（增援）

战斗要点

比较奇葩的一个BOSS，固有技能是在他范围内的同伴受到奇数的伤害会无效化，但毕竟有“S/L大法”，如果A魔法没伤害就换B技能试试，直到打出伤害为止。这场战斗的场地又有瘴气，不过不像之前那样敌人会回复，而且场地比较窄，难度不高。注意第三回合敌方开始行动的时候，我们部队的后方会出现两个增援，其中一个是魔法师，事先要布置一个魔防较高的角色来做好迎击的准备，象车也要尽量推上一点，以免被拆。



Stage 26：ケメネルム攻略

胜利条件	击破アブラクサス
败北条件	我方全灭
Bonus	敌势力全灭，打开全部宝箱
参战人数	10人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	红玉、安息香

敌人情报

队长：アブラクサス	LV38
ゴルメス×2	LV32
ア-クオルクス	LV31
ゴルメス	LV30
ラルヴァ-	LV32
圣のエレメント	LV31
サイクロプス	LV31
オピニンクス	LV30
ゴルメス	LV30
ラルヴァ-	LV31（城楼上）
ラルヴァ-	LV33（城楼上）
圣のエレメント	LV32（城楼上）
ラルヴァ-剑士	LV32（城楼上）
サイクロプス	LV34（增援，城门中出来）



战斗要点

这场战斗的Bonus要求全灭敌人和打开全宝箱，场地内一共有两个宝箱，其中有一个宝箱在城墙的角落，BOSS身后的城楼上其实还藏着4个敌人，所以要尽快解决掉地面上的敌人并靠近城墙。BOSS会的技能是让自己和身边的同伴能将受到的伤害一部分转换成MP。所以它的MP几乎用不完，但是圣属性只能威胁到女主角**タルト**，**ハミル**觉醒之后以及**クレイト**都有暗属性的技能/魔法可以克制它。另外第七回合敌方行动步骤，城墙靠近海滩一侧的们会出现一个增援，是物理攻击强大的**サイクロプス**，注意不要让低防御力的角色靠近那个位置。

Stage 27：旧街道にて

胜利条件	击破敌队长
败北条件	我方全灭；パド和パリス战斗不能
Bonus	打开全部宝箱
参战人数	10人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	ティアラ，神杀し·改，人面树の枯手

敌人情报

队长：超重骑士	LV35
カンドウラ	LV33
オピニンクス	LV34
黑骑士	LV31
スクトウム	LV32
スクトウム	LV34
黑骑士	LV32
超重骑士	LV31
オピニンクス&猎人	LV32 & LV33
黑骑士	LV34
カンドウラ	LV31
スクトウム	LV33
猎人	LV30
猎人	LV32
猎人	LV33

战斗要点

这一关的难点在于有两个不要命的LV28斯巴达在那里猛冲，所谓人作死就会死，那两个人去送死简直拦都拦不住。所以我们要跑得更快，并且赶紧将路上的敌人全部消灭掉。**カリス**可以劝诱桥上的大象，配合象车能在一定程度上阻挡那两个人前进。拥有移动距离加长的**ディオン**也可以说是必备的角色，战前最好练级或者用装备将他的MP提升到110以上，这样就能发动两次“盗贼**のマ-チ**”了。队长推荐用**クレイト**，以确保大部队的MP更耐用。

Stage 28：斗技大会を胜ち拔け！

胜利条件	30回合内拿下破坏旗帜
败北条件	ハミル战斗不能；到达第31回合
Bonus	打开全部宝箱，24回合内破坏全区域的旗帜
参战人数	8人（强制出战：ハミル、ノア、クアドリガ）
宝箱	ハシバミの实、象牙、パピルス文书C、试金石（上级）、パピルス文书A

敌人情报

第一区域	
タランチュラ	LV32
パピルサグ	LV31
パピルサグ	LV32
トルフトルイス	LV31
トルフトルイス	LV34
サラマンダ-	LV32

第二区域	
火のエレメント	LV33
タロス	LV35
タロス	LV33
タロス	LV32
风のエレメント	LV33
地のエレメント	LV32
水のエレメント	LV32

第三区域	
グレンデル	LV34×2
雪ヒョウ	LV33
雪ヒョウ	LV34
オピニンクス	LV33
キラ-エイプ	LV33

第四区域	
スクトウム	LV34
スクトウム	LV35
超重骑士&カンドウラ	LV35 & LV34
超重骑士&カンドウラ	LV33 & LV34
猎人	LV35
猎人	LV33
队长：帝国司教	LV36



INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

战斗要点

这场战斗男主角全程在觉醒状态下，没有回合数限制而且能使用觉醒后的招式。

战斗分4个区域，每个区域都有一批敌人、一个宝箱以及一面旗帜。拆掉旗帜的一瞬间就会马上进入下一个区域，由于Bonus只要求拿齐宝箱，因此如果没必要可以不杀光所有杂兵，让走路快的人拿了宝箱之后马上破坏旗帜即可。旗帜的HP有600点，因此可能要两次攻击才能破坏掉。另外还要注意，如果该回合内已经拿了宝箱而且又有人可以破坏旗帜，那其他没有行动的角色最好别再动了，以便留到下一个场景可以用。场景切换是不算回合数的，所以如果遗漏了东西可以倒退重来。进入下一个场景之前建议存个中断档。

第一个区域是魔兽较多，第二个区域主要是各种元素类敌人，用弓箭手对付它们比较方便。第三个区域打开了通往中央场地的方格，不过中间有断层，必须用**クレイト**，或者让**カリス**劝诱场地内的**オピニンクス**，然后乘坐它飞过去，杀死挡道的雪豹，然后才能拿到那个宝箱。去拿宝箱那段时间，其他人可以清理掉剩下的杂兵，提前给予旗帜一定伤害，并且进行回复工作。

Stage 29：大脱走

胜利条件	歼灭敌势力；撑过10个回合
败北条件	我方全灭
Bonus	歼灭敌势力、打开全部宝箱
参战人数	10人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	フォイゾン、海よりの守り・改、神速のブーツ

敌人情报

敌人	等级
队长：帝国骑士+カンドゥラ	LV38 & LV36
帝国骑士 LV36+カンドゥラ	LV34
グレンデル	LV35
スクトゥム	LV36
宫廷乐士	LV34
アークオルクス	LV34
オピニンクス	LV33
アークオルクス	LV33
スクトゥム	LV34
グレンデル	LV34
宫廷乐士	LV33
帝国司教×2	LV35
グレンデル	LV36
アークオルクス	LV35
オピニンクス	LV34



战斗要点

比较简单的一场战斗，没有BOSS，纯粹的杂兵战，只要撑过10个回合就好。如果想取得Bonus，建议从前、右两个方向兵分两路，两边各安置一个弓箭手负责开宝箱。战力分配方面，往右走的部队可以稍微加强一下。往前走的部队消灭掉该区域的敌人之后也不能停下来，要配合另一支分队夹击敌人，防止他们在最后几个回合他们采用逃跑战术。

Stage 30：万神殿

胜利条件	敌势力歼灭
败北条件	ハミル战斗不能
Bonus	自军没有出现牺牲者
参战人数	3人（强制出战：ハミル、ノア、クアドリガ）
宝箱	阳光のクリスタル

敌人情报

敌人	等级
队长：伪タルト	LV37
伪タルト	LV35
伪タルト	LV34



战斗要点

非常简单的战斗，三个伪**タルト**里面，除了队长之外其他两个战斗力都很弱，**ハミル**自己一人也能解决她们全部。如果之前已经学会了忏悔斩，秒杀队长级的伪**タルト**也是轻而易举。场地边沿有一个宝箱，记得顺道去拿。

战斗结束后，**ハミル**和**タルト**暂时脱离队伍。

Stage 31：ヒスパニア舰队全灭

胜利条件	敌势力歼灭；从宝箱里面找到修理道具
败北条件	我方全灭；マスト被破坏；到达第15个回合
Bonus	打开全部宝箱，击破キングクラーケン
参战人数	10人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	妖精の泪（地图右上）、クラーケンの脚（地图右上二）、绿柱石（地图最左）、人面树の枯手（地图左下）、修理工具（BOSS右边）



敌人情报

敌人	等级
队长：キングクラーケン	LV40 HP2000
深きもの×2	LV36
ダイオウイカ	LV34
ダイオウイカ	LV35
メロウ	LV35
マーマン×2	LV38
ディープアクア	LV34
メロウ	LV36
ダイオウイカ	LV37
ディープアクア	LV35
深きもの	LV37
ディープアクア	LV36

战斗要点

战斗前建议去商店多买几本技能书"海よりの守り・改"，给能装的人都装上，负责输出的角色还可以装个"渔师の心意气・改"，因为这一关要对付一只LV40的大乌贼怪。

比较困难的一关，特别是Bonus要求非常苛刻。不仅要打倒LV40的大乌贼，还要拿齐所有宝箱，而宝箱分散在场地角落，加上地形复杂，前期难免要分散行动。因为杀光全部敌人会导致战斗结束，所以这关一定要留一个杂兵的活口，否则开启所有宝箱这一项就无法完成了。个人建议留地图左下角那个杂兵，因为玩家只要不走进它的移动+攻击范围内它就不会有任何行动，而弓箭手可以从攻击范围外冲进去，然后远距离破坏它身后的宝箱。放着修理工具的宝箱在地图上BOSS右边，换言之击倒BOSS之后，破坏掉其他宝箱（此时应该只剩下左下角那个宝箱了），最后再拿修理工具，这样就能拿到Bonus了。

Boss本体不会移动，但是攻击范围很广，特别要要看清楚魔法"冰期の访れ"的攻击距离。另外还要注意它的队长技能"超重力の监2"，进入它的范围内就无法移动了。Boss用魔法攻击居多，可以让高魔防的角色去对付它。

Stage 32：第二次タルテトス攻防战

胜利条件	歼灭敌势力；经过12个回合
败北条件	クレイト战斗不能；ヒスパニア兵全灭
Bonus	我方没有牺牲者、歼灭敌势力
参战人数	11人（强制出战：クレイト、モノマク、ノア、クアドリガ）
宝箱	マンイーター・改、先达の力・改

敌人情报

敌人	等级
クラーケン	LV38
クラーケン×2	LV37
ディープアクア	LV36
シーギャング	LV36
ダイオウイカ×2	LV36
ダイオウイカ	LV35
マーマン×2	LV35
メロウ	LV35
メロウ	LV36
メロウ	LV37
シーギャング	LV34
ディープアクア	LV34

战斗要点

如果上一战做掉了大乌贼，这一关会相对轻松很多。上一战买的技能书这里能继续沿用。本关最大的问题是**ヒスパニア**兵都是一群不要命的人，总是无脑往前冲，如果放任不管的话，大概 8 个回合左右就会冲到前面那些大章鱼的位置了，所以这场战斗要点还是速战速决。跟上一关的 BOSS 一样，“**クラーケン**”能使出范围超广的“冰期の访**れ**”，但是它们自身的 MP 不多，所以威胁不大，而且它们的 HP 和魔防都相对较低，让魔法师用高级的地属性魔法可以轻松击杀它们。战斗结束后**クレイト**觉醒必杀技“眠**れ**る龙”，**モノマク**脱离队伍。



Stage 33：修道院脱出！

胜利条件	到达目的地；歼灭敌势力
败北条件	我方全灭
Bonus	打开全部宝箱
参战人数	8人（强制出战：ハミル、タルト、ノア、クアドリガ）
宝箱	パピルス文书C、ミルラ

敌人情报

队长：帝国司教	LV40
ファランクス	LV35
魔奏士	LV36
オピニンクス&黒骑士	LV37
帝国骑士	LV38
帝国司教	LV36
魔奏士	LV35
サーベルタイガ–	LV36
黒骑士	LV38
オピニンクス	LV38
魔奏士	LV37
帝国司教	LV38
サ–ベルタイガ–&帝国骑士	LV35 & LV38
ファランクス	LV37
魔奏士	LV38

战斗要点

战斗开始的时候**ハミル**和**タルト**归队，对缺席了两场恶斗的两人来说这场战斗恐怕会有些吃力。不过山道上的敌人基本上都是人类，给他们装上“**マンイ–タ–・**改”和“先达**の**力・改”两个技能会轻松很多（正好上一关的宝箱也能拿到这两个技能各一个）。战斗前还可以合成**ハミル**的专用武器**メルカルトの**剑 +2，这样就能大幅提升**ハミル**的实力。场地是一条狭窄弯曲的山道，Bonus 要求拿齐全部宝箱，分别在第一个拐角处和山道尽头。其中第一个拐角的宝箱要用距离 5 格的魔法才能拿到。

Stage 34：雪山越え

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭
Bonus	打开全部宝箱
参战人数	10人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	萤石、王者のガウン

敌人情报

队长：サスカッチ	LV42
翼龙	LV37
スノ–ラビット	LV36
雪ヒョウ	LV36
水のエレメント	LV37
翼龙×3	LV38
サスカッチ	LV37
サ–ベルタイガ–	LV38
サスカッチ	LV39
水のエレメント	LV38
スノ–ラビット	LV37
雪ヒョウ	LV39
水のエレメント	LV38
翼龙	LV39
プテラノドン	LV42（增援）HP2000 MOVE 6

战斗要点

这一关的地形有些特殊，虽然跟上一关差不多，但是蓝色格子的区域是悬空的，地上移动的角色都不能走上去，**クレイト**浮空的优势也在这里体现出来。而两个宝箱都在一大片蓝色格子之间，可以可以让**クレイト**去拿宝箱，或者用距离远的范围魔法也可以拿到。翼龙可以劝诱，但是**カリス**无法骑上翼龙，使得操纵效果有失效的时候，实用性大减。

第六回合结束后敌方会出现大型翼龙**プテラノドン**的增援。翼龙自身的攻击范围比较窄，但是能使用风属性的大范围魔法“雷帝”。让**クレイト**使用大威力的火属性魔法“狮子王”或者“眠**れ**る龙”可以轻易重创它。作为敌队长的**サスカッチ**也是风属性，而且同样会用“雷帝”，可以让同属风属性的**ハミル**和**エネアデス**对付它。



Stage 35：地下都市

胜利条件	到达目的地；歼灭敌势力
败北条件	我方全灭
Bonus	歼灭敌势力
参战人数	10人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	アヴァロンリンゴ、茨の冠

敌人情报

队长：银龙	LV44 HP2200
风龙	LV43 HP1300
地龙	LV42 HP1500
水龙	LV43 HP1400
水のエレメント	LV37
火のエレメント	LV37
地のエレメン2ト	LV39
风のエレメント	LV38
翼龙	LV38
ランフォリンクス	LV36

战斗要点

本关和下一关是二连战，因为下一关的 Bonus 要求击败一只 LV50 的金龙（星属性），所以开战之前要做好充分准备。4 只龙分别对应一种属性，以及各自拥有一招前方九宫格范围，不耗 MP 的必杀技，还附带一种异常状态。风龙的位置在场地右侧，跟出口和其他三只龙的方向相反，如果想取得高评价这里要分一小部分兵力来对付风龙，还好它的 HP 不高。风龙会使用混乱的吐息，可以事先给对付它的人装备“不惑**の**指轮”，消灭的风龙之后这边的人一般都跟不上大部队了。跟其他 BOSS 一样，一旦进入龙的可攻击范围它就会移动并对玩家进行攻击，利用这一点可以让防御力高的角色将其引过来，然后下回合让负责输出的角色将其轰杀。



Stage 36：龙の试炼

胜利条件	击破火龙
败北条件	我方全灭
Bonus	歼灭敌势力
参战人数	10人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	エレメントプラス

敌人情报

队长：火龙	LV46
金龙	LV50
圣のエレメント	LV41
暗のエレメント	LV42
星のエレメント	LV43

战斗要点

这一关的 Bonus 恐怕是整个游戏中最难拿的（当然，如果有 LV99 的角色配合好装备倒是可以一战），金龙等级 50，HP4778，跟

之前的飞龙一样拥有前方九宫格范围不耗 MP 的吐息攻击。此外还有让身体两格范围内的敌人能力减半，以及对非队长角色可以秒杀的两个被动技能。因此光打一只金龙已经足够令人头疼了。而且一开始的地方还是火龙所在的区域，由于击杀了火龙就会完场，因此如果想取得 Bonus 必须先解决掉金龙。因为靠近金龙之后有太多不利因素，因此还是用魔法师来对付它更好。推荐主力角色依然是**クレイト**，因为她的魔攻几乎是全角色里面最高的，加上威力惊人的必杀技"**眠れる龙**"，战前如果练到 LV99，秒杀金龙不成问题。**クレイト**可以事先站在过道上，然后让另一名角色进去将金龙引过来过，以此制造发动必杀的机会。同时要注意**クレイト**的站位不能在金龙的能力减半范围之内，这样就有机会秒杀金龙。战斗结束后**モノマク**归队。



Stage 37: 永久冰壁

胜利条件	击破エシュモ
败北条件	ハミル战斗不能
Bonus	歼灭敌势力
参战人数	10人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	极意の书、绿柱石、マンモスの牙

敌人情报

エシュモ	LV46
ラルヴァー×3	LV42
ラルヴァー	LV43
デュラハン	LV41
デュラハン	LV43
ラルヴァ-剑士	LV41
ラルヴァ-剑士	LV42
ラルヴァ-剑士	LV43
暗のエレメント	LV43
暗のエレメント	LV40
暗のエレメント	LV42
吸血コウモリ	LV41
吸血コウモリ	LV42
死忌弓兵×2	LV42

战斗要点

比较轻松的一关。场地内悬空地带居多，而且出现的主要也是漂浮的杂兵，给我们放带来不少麻烦。拥有漂浮特性的**クレイト**和弓箭手职业的角色在这表现会非常活跃。



Stage 38: 帝国军歼灭！

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭；拳斗士以及剑斗士全灭
Bonus	打开全部宝箱，拳斗士以及剑斗士中没出现牺牲者
参战人数	12人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	反抗的意思・改、人猿のヒゲ、ロリカスクアマタ

敌人情报

マルコシアス&黑骑士	LV43 & LV45
ファランクス	LV41
マルコシアス&猎人	LV41 & LV44
マルコシアス&猎人	LV42 & LV44
グレンデル	LV43
グレンデル	LV45
マルコシアス	LV43
帝国司教	LV45
デストロイヤ-&ジャハ-ン	LV44 & LV42
デストロイヤ-&ジャハ-ン	LV43 & LV42
帝国司教	LV41
ファランクス	LV41

战斗要点

这一关要保护 4 名 NPC 同伴，不过敌人的位置正好隔在我方和那几个人之间。还好 NPC 同伴不会主动进攻，而且他们和敌人之间也有一点距离，如果我们积极地吸引敌人的注意力就能确保他们的安全。场地内有三个宝箱，位置比较分散。在消灭掉所有敌人之前记得拿齐。打过这关之后开军议，**ゴリアテ**加入。

Stage 39: 地下水路

胜利条件	击破オベリスク
败北条件	我方全灭；到达第21个回合
Bonus	打开全部宝箱，击破エレクトラムゴ-レム
参战人数	12人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	死を憎む心・改，オパ-ルの指轮，スタグヌム

敌人情报

队长：E・ゴ-レム	LV49
E・ゴ-レム	LV49
黑铁のゴ-レム	LV45
吸血コウモリ	LV44
シルバ-タロス	LV46
シルバ-タロス	LV44
ヘビ-ラット	LV46
ゴ-レム	LV45
吸血コウモリ	LV43
タロス	LV44
ヘビ-ラット×2	LV43
タロス	LV43
吸血コウモリ	LV44
ゴ-レム	LV44
黑铁のゴ-レム	LV46

战斗要点

上一章加入的**ゴリアテ**能力比较强，稍微增加以下防具就可以出战了。他的攻击力和物理防御超高，对付巨像兵有很好的效果。但是魔法防御较低，这点要注意，另外他的移动范围只有 4 格，开始时可以让他坐在象车里面，靠近敌人之后再冲出去杀敌。这关圣属性的敌人较多，星属性的女主角随便猛进有被秒杀的危险，因此这一战可以考虑不让她出战。这场战斗要求破坏**オベリスク**。而场地内有 4 个吸收水晶（吸收**クリスタル**），要破坏掉之后才能给**オベリスク**造成伤害。而吸收水晶如果在魔法的攻击范围里会将魔法完全吸收，令攻击无效，因此只能用物理攻击破坏。



Bonus 要求是击破两只**エレクトラムゴ－レム**（**E・ゴ－レム**）并取得全部宝箱，E 巨像兵附带受到的伤害减轻 300 点的被动技能，因此不用大威力的攻击很难对其造成伤害。不过移动距离只有 1 格，必杀技是前方三列，中间一列 5 格两侧 4 格距离，因此可以让两位魔法师站在侧列 6 格外面，然后用大范围的高级魔法轰炸，这样就能安全有效地将其击杀。值得一提的是，场地左侧的 E 巨人有非常安全的死角（侧边的桥只有两格宽，它过不来），利用这个地形也可以轻易解决。其他小型的巨像兵普通攻击附带混乱效果，战斗前可以适当地装备一些防止混乱的道具或技能。

Stage 40: 魔都决战！

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭
Bonus	破坏全部诅咒石柱，破坏全部オベリクス
参战人数	10人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	クラゼヴォ・モル、鸡冠石

敌人情报

队长：暗の司教	LV48
暗の司教	LV45
死忌骑士×2	LV46
グレンデル	LV47
ゴルメス	LV44
ゴルメス×2	LV46
死忌弓兵	LV44
マルコシアス&死忌骑士	LV 44 & LV45
グレンデル	LV45
グレンデル	LV46
マルコシアス&死忌弓兵	LV 45 & LV47
オベリスク	LV1×6
呪いの石柱	LV1×6

战斗要点

由于柱子的影响，这一关所有参战角色全部能力参数都会下降 15%，使得原本难度不高的本关顿时变得形势非常恶劣。Bonus 奖励是拆光所有柱子，一共 12 根，HP300 并不高。注意在拆光柱子前不能杀光所有杂兵，开头可以兵分两路拆掉初始区域以及邻接两个区域的柱子，剩下对角区域，可以先让一批人将敌人引开，然后让另一批人过去拆柱子。

Stage 41：黄金宫殿

胜利条件	击破死の王
败北条件	我方全灭
Bonus	击破尸龙
参战人数	10人（强制参战：ノア、クアドリガ）
宝箱	翼龙のクチバシ、试金石（上级）

敌人情报

队长：死の王	LV52
死忌弓兵	LV47
デュラハン×2	LV47
ラルヴァー	LV46
ゴルメス	LV47
ラルヴァ-剑士	LV48
暗の司教	LV45
暗のエレメント	LV48
死忌弓兵	LV46
暗の司教	LV48
ラルヴァ-剑士×2	LV48
死忌弓兵	LV45
第一回合增援	
ゴルメス	LV44
第二回合增援	
死忌弓兵	LV44
第三回合增援	
デュラハン	LV46
第四回合增援	
尸龙	LV50
第九回合增援	
暗の司教	LV44
暗のエレメント	LV45

战斗要点

第二次跟死之王的决斗，Bonus的讨伐目标尸龙会在第四回合才赶到。增援都是从战场后方出现（包括尸龙），而且是在对方回合行动前出现的，所以增援的敌人至少都会有一次行动机会，要做好抵御攻击的准备。第一回合可以先适当地清理一些杂兵，让低防御力的角色往场地中央走走。高防御力的角色留守在后场迎击敌人。尸龙出现的位置是后方靠左，事先也可以安排两个主力在大致的位置上，等尸龙出来之后就用高威力的魔法、必杀技将其轰杀。尸龙虽然跟金龙一样是LV50的怪，但难度相对低一些，主要因为我方的等级也高了，而且没有让附近的我方角色能力参数减半的技能，相对来说更好对付。尸龙和死之王都拥有每个回合开始让全场同伴回复600的技能，合起来每回合能回复1200。所以尸龙必须争取在第一回合内解决，而且攻击杂兵的时候也要确保当回合内将其杀死，否则前功尽弃。



此外，死之王也非常难对付，特别是必杀技“想死百裂斩”威力超高，跟移动距离合计起来有10格。好状态秒杀我方角色毫无问题，还好只能攻击单个角色。让肉盾角色在好状态下，配合提升防御力的Buff，将死之王引出来，然后让主力角色对其围攻。Bonus并不要求杀光杂兵，因此打不过来的可以不管。



Stage 42：偽りの村

胜利条件	击破カルペ・ディエム
败北条件	我方全灭
Bonus	打开全部宝箱，歼灭敌势力
参战人数	12人（强制参战：ノア、クアドリガ）
宝箱	メイドのエプロン、试金石（特级）

敌人情报

队长：カルペ・ディエム	LV56
マルコシアス	LV49
サスカッチ	LV50
ゴグマゴグ	LV51
サーベルタイガー	LV51
アークオルクス×2	LV50
サーベルタイガー	LV50
ランフォリンクス×2	LV51
ゴグマゴグ	LV53
マルコシアス	LV51
サーベルタイガー	LV49
サスカッチ	LV49
ランフォリンクス	LV50

战斗要点

比较复杂的一关，Bonus要求取得两个宝箱，但是位置比较偏，不容易拿。开场的时候可以让**クレイト**飞过熔岩河拿最底下的宝箱，顺便清理在那个角落中的敌人。上方的宝箱则可以等部队过了河之后，用主力拖住其他敌人，然后让移动距离远的角色去开宝箱。BOSS**カルペ・ディエム**有一招技能“绝对防御圈3”，效果是让范围内好状态时期的同伴和自己不受任何伤害。因此最好在不惊动BOSS的情况将他附近的杂兵引过来消灭掉。此外BOSS还有对龙族、精灵族伤害增加30%，弓箭和剑类回避率提升，受到龙族、妖精族的伤害减轻等无赖技能。BOSS属性是圣，换言之可以用**クレイト**的暗属性吸血魔法**“アルベド”**来牵制着他。

Stage 43：終末の世界

胜利条件	击破ヴァニタス
败北条件	我方全灭
Bonus	打开全部宝箱，歼灭敌势力
参战人数	12人（强制参战：ノア、クアドリガ）
宝箱	坚固なる守り、星辰のクリスタル、流星の腕轮

敌人情报

队长：ヴァニタス	LV56
星のエレメント	LV50
圣のエレメント×2	LV51
バジリスク	LV50
シルバーゴルメス	LV52
タロス・イグニス×2	LV52
水晶のゴレーム	LV53
バジリスク	LV51
ザックーム	LV54
星のエレメント	LV51
オチュー	LV54
シルバーゴルメス	LV53
水晶のゴレーム	LV52

战斗要点

比上一关轻松很多，但场地有流沙地带，而且流沙地带中央是时空狭间，一旦进入流沙地带角色就只有死路一条了（虽说用**クレイト**的传送魔法“**テレポ－ト**”还可以拉上来）刚出来的地方是一个O型地带，左边有流沙挡着过不去，**クレイト**的飞行特性倒是不怕流沙的影响，但是要让她单人对付那边的怪物恐怕有点吃力，还是配合着大部队从右边绕上去吧。右边的大型怪物**ザック－ム**跟上一关的BOSS一样有“绝对防御圈3”，好状态下无法给它造成伤害。



Stage44：黄金神殿・大圣堂

胜利条件	击破アブラクサス
败北条件	我方全灭
Bonus	歼灭敌势力
参战人数	12人（强制参战：ノア、クアドリガ）

敌人情报

队长：アブラクサス	LV60
シルバーゴルメス	LV55
ゴールドゴルメス	LV55
水晶のゴレーム	LV56
リッチ	LV54
ゴルメス	LV54
リッチ剑士	LV54
リッチ剑士	LV53
リッチ	LV53
ゴルメス	LV53
第三回合增援	
シルバーゴルメス	LV54
ゴールドゴルメス	LV55
第六回合增援	
E・ゴレーム	LV58



战斗要点

又是比较困难的一关，关卡的增援比较强力，而且是从玩家后方出现的，其中还有E・ゴレーム，不过移动和攻击范围有很多死角，躲在死角里用远距离魔法击杀它即可。BOSS跟金龙一样拥有让身边两格范围内我方同伴全能力参数减半的技能。而且击杀它之前还要先想办法先击破他身边的金银骑士，否则无法达成Bonus。可以让移动能力好的角色从场地两侧进攻。BOSS的魔法攻击范围很大，而且运动也比较积极，推荐魔法防御较高的角色进攻，并且让**カリス**给他们施加提升魔防的Buff。利用好状态配合大威力的魔法一口气将他击倒吧。

Stage 45：メタトロニウス再临

胜利条件	击破メタトロニウス
败北条件	我方全灭
Bonus	我方没出现牺牲者
参战人数	12人（强制参战：ノア、クアドリガ）

敌人情报

队长：メタトロニウス	LV60
メタトロニウス（第二形态）	LV65
ザフキエル×3	LV55

战斗要点

终于来到最终战的，不过最终BOSS的战斗力并没想象中高。BOSS不会移动，不过由于场地小的原因，想攻击它基本上逃不出它的攻击范围。BOSS的普通攻击是身前两格的距离，只要站在这个范围外，BOSS就只能用两招圣属性的魔法攻击，魔法的威力不高，但要注意站位尽量分散一点，以免被它一次打中多个角色。被克制的女主角**タルト**如果魔防不高的话有可能被秒杀，担心这种情况的话让她呆在象车里就好了。场地内三个杂兵都是占九格的大型敌人，HP只有666，比较脆弱。不过杀死它们后，BOSS每过一段时间会复活一个。只要站在BOSS的攻击范围外用魔法轰炸，特别是用**クレイト**的吸血技“**アルベド**”就能有效地打击这个BOSS。大威力魔法建议先不要使用，保留着Chain Stock到下一形态使用。

击败一次BOSS之后它就会变身进入第二形态，等级提升到65，HP由于破万了无法显示，但经计算总量是12000。打法跟第一形态差不多，但是多了一招更高级的圣属性魔法“神圣**なる**鸣动”，同样只要别进去2格范围内它便无可奈何。第二形态还多了一个被动技能“背水**の**阵”，HP在25%以下时攻击伤害大幅提升。由于这个形态下HP很多，一般攻击很难快速将它击杀，因此当它的HP剩下差不多3000左右的时候就可以等待好状态，然后发动“眠**れる**龙”之类的高威力魔法一口气将BOSS打倒。



通关后新增要素

本作没有继承通关存档开二周目的设定，但是读取通关存档之后可以继续游戏。读取之后可以从Stage 44再挑战。回去据点开军议之后，世界地图的右下角会出现新隐藏迷宫**ハイポジウム**遗迹。遗迹一共50层，每层一场战斗，遗迹中的战斗不会获得评价，而且不能使用回溯功能，回溯的选项会变成放弃战斗返回大地图，但依然可以中断存档。如果被团灭只可以选择再挑战，但是不会继承之前获得的经验值和熟练度。所以想练级还是在外面练吧。迷宫中每打过5层就能返回大地图，下次进入的时候就能以5层为单位选择进入点。

由于时间关系，本期《PS3专辑》未能为大家带来隐藏迷宫的攻略，只能在近期的《UCG》或者《PS3专辑》中为大家再补上，笔者对此深感抱歉。这里只能暂时跟大家分享一下前半部分的心得。

隐藏迷宫首层敌人的等级是LV50左右，之后会逐渐递增。之后会慢慢出现各种BOSS级别的敌人，后期甚至会有多个BOSS同时出现。所以挑战隐藏迷宫前建议尽可能将所有角色练到LV99——即使如此，后面的关卡还是不能靠等级碾压过去（20层左右会出现一些单项防御力超600，HP数千的敌人）。诸如“眠**れる**龙”这些经常用来秒怪的高级魔法对某些敌人也会显得很无力，此时可以想办法用男女主角的协力攻击。此外，迷宫中的宝箱要尽可能入手，因为里面都是一些高级的武器和装备，或者用来强化高级装备的重要素材。到25层之后，如果没有好的装备就很难打过去了——由于暂时明确素材的取得方法，笔者目前也卡在这个阶段。此时建议大家可以尝试再次回去之前的楼层重新挑战，刷高级的素材打造高级装备后再来挑战。



奖杯攻略

白金路线

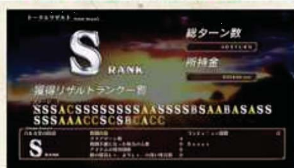
本作的奖杯占了绝大部分是章节奖杯，所以通关一遍技能全部拿齐。但是由于有HARD难度通关的奖杯，这里给大家推荐两条路线。

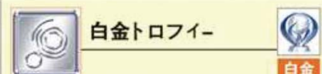
A路线：第一周目先打EASY难度，前期可以练出1~2个LV99的角色，确保全Bonus达成的前提下争取每一关获得高评价，通关的时候解锁全Bonus奖杯“**ボーナスゲッター**”和总评S奖杯“**トータルリザルト Sランク**”。之后开2周目打HARD难度，然后用前面介绍的练级方法将所有（或大部分）角色等级练到LV99，然后依靠等级碾压过去，解锁HARD难度奖杯之后将难度调回EASY，最后挑战隐藏迷宫。

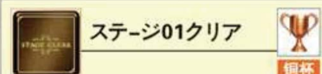
B路线：对自己实力有信心，或者想挑战高难度的话，第一周目可以打HARD难度，同样先练1~2个LV99的角色出来，然后争取第一周目解锁三个难度相关的奖杯以及全Bonus和总评S的奖杯。之后再挑战隐藏迷宫，这样就能节省1周目的漫长劳动。但是难度会比较高。

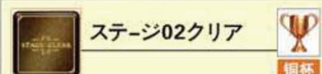
奖杯总数	57	铜杯	51	银杯	3	金杯	2	白金	1

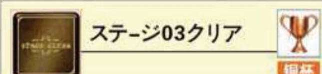
白金难度	7/10
白金所需时间	约 100 小时
在线奖杯	无
最少通关数	1
有无可能错过的奖杯	有
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

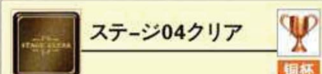


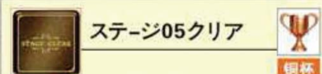

白金トロフィー 白金
取得条件：取得其他全部奖杯。

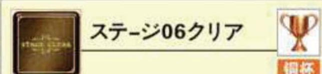

ステージ01クリア 铜杯
取得条件：完成第1关。

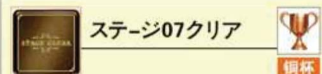

ステージ02クリア 铜杯
取得条件：完成第2关。

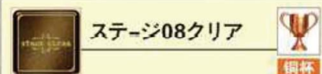

ステージ03クリア 铜杯
取得条件：完成第3关。

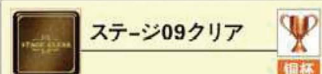

ステージ04クリア 铜杯
取得条件：完成第4关。

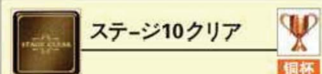

ステージ05クリア 铜杯
取得条件：完成第5关。

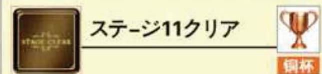

ステージ06クリア 铜杯
取得条件：完成第6关。

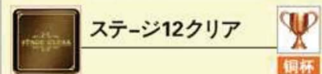

ステージ07クリア 铜杯
取得条件：完成第7关。

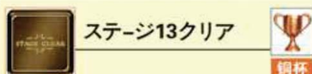

ステージ08クリア 铜杯
取得条件：完成第8关。

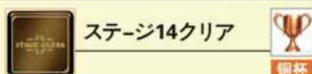

ステージ09クリア 铜杯
取得条件：完成第9关。

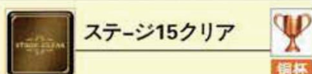

ステージ10クリア 铜杯
取得条件：完成第10关。

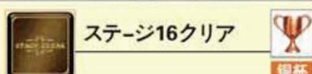

ステージ11クリア 铜杯
取得条件：完成第11关。

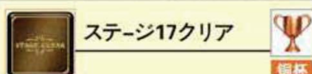

ステージ12クリア 铜杯
取得条件：完成第12关。

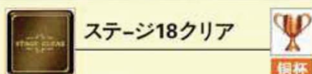

ステージ13クリア 铜杯
取得条件：完成第13关。

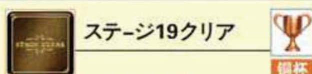

ステージ14クリア 铜杯
取得条件：完成第14关。

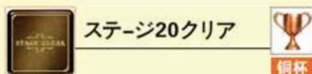

ステージ15クリア 铜杯
取得条件：完成第15关。

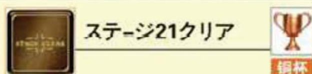

ステージ16クリア 铜杯
取得条件：完成第16关。

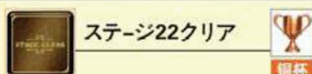

ステージ17クリア 铜杯
取得条件：完成第17关。

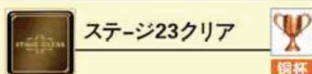

ステージ18クリア 铜杯
取得条件：完成第18关。

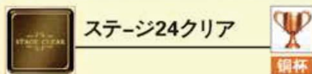

ステージ19クリア 铜杯
取得条件：完成第19关。

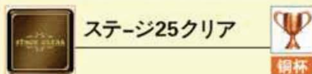

ステージ20クリア 铜杯
取得条件：完成第20关。

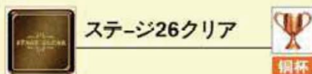

ステージ21クリア 铜杯
取得条件：完成第21关。

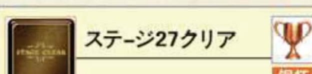

ステージ22クリア 铜杯
取得条件：完成第22关。

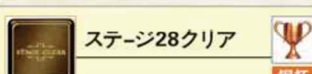

ステージ23クリア 铜杯
取得条件：完成第23关。

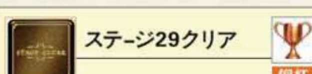

ステージ24クリア 铜杯
取得条件：完成第24关。


ステージ25クリア 铜杯
取得条件：完成第25关。

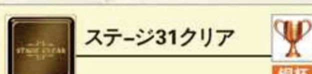

ステージ26クリア 铜杯
取得条件：完成第26关。

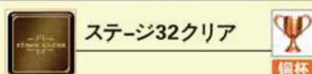

ステージ27クリア 铜杯
取得条件：完成第27关。

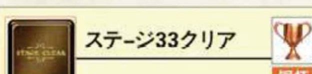

ステージ28クリア 铜杯
取得条件：完成第28关。

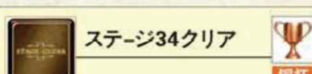

ステージ29クリア 铜杯
取得条件：完成第29关。

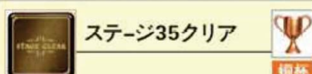

ステージ30クリア 铜杯
取得条件：完成第30关。

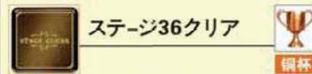

ステージ31クリア 铜杯
取得条件：完成第31关。

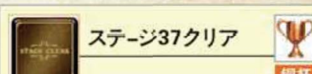

ステージ32クリア 铜杯
取得条件：完成第32关。

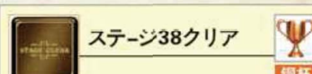

ステージ33クリア 铜杯
取得条件：完成第33关。

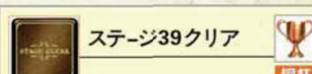

ステージ34クリア 铜杯
取得条件：完成第34关。

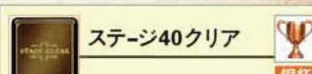

ステージ35クリア 铜杯
取得条件：完成第35关。

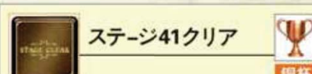

ステージ36クリア 铜杯
取得条件：完成第36关。

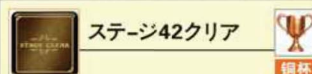

ステージ37クリア 铜杯
取得条件：完成第37关。

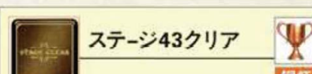

ステージ38クリア 铜杯
取得条件：完成第24关。

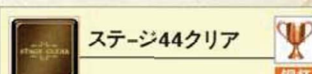

ステージ39クリア 铜杯
取得条件：完成第39关。

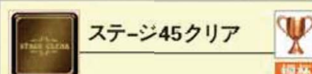

ステージ40クリア 铜杯
取得条件：完成第40关。


ステージ41クリア 铜杯
取得条件：完成第41关。


ステージ42クリア 铜杯
取得条件：完成第42关。


ステージ43クリア 铜杯
取得条件：完成第43关。


ステージ44クリア 铜杯
取得条件：完成第44关。


ステージ45クリア 铜杯
取得条件：完成第45关。





EASYクリア



铜杯

取得条件：EASY或以上的难度通关。



NORMALクリア



银杯

取得条件：NORMAL或以上的难度通关。



HARDクリア



金杯

取得条件：HARD难度通关。

奖杯说明：奖杯要求只限定HARD难度打过全部主线关，打野外地图的时候将难度调到EASY练级是没有问题的，只要进入下一关之前调回HARD即可。注意战前准备阶段调回HARD是不行的。



おまけダンジョンクリア



金杯

取得条件：完成通关后追加的隐藏迷宫。



トータルリザルトSランク



银杯

取得条件：过关总评S以上。

奖杯说明：跟前作一样通关总评S要求比较松，笔者的成绩是S：24/A：11/B：3/C：7。总回合数405取得总评S的。另外有网友表示S：13/A：25/B：6/C：1也能取得总评S。



动物大好き



铜杯

取得条件：劝诱成功100次。







ボーナスゲッター



银杯

取得条件：取得所有关卡的Bonus奖励。

奖杯说明：具体可参照流程攻略部分。



ジェノサイダー



铜杯

取得条件：击破敌人数量超过1000个。

奖杯说明：主线+隐藏迷宫有95关，全部打过之后如果还没解锁，刷数次自由地图即可。



チエーンマスター



铜杯

取得条件：使用1000次Chain攻击。

奖杯说明：建议平时攻关的时候多使用，完成隐藏迷宫后如果还没解锁，可以刷自由地图。



ブーストマスター



铜杯

取得条件：使用500次Boost魔法。

奖杯说明：完成隐藏迷宫后如果还没解锁可以刷自由地图，建议用CS槽消耗较少的魔法来刷。



协击マスター



铜杯

取得条件：发动过全部协力攻击。

奖杯说明：协力攻击发动次数是不会记入系统存档的，必须在一个存档中将所有人用一遍。可协力的角色有：ハミル＋ディオン

ハミル＋レリウス

ハミル＋タルト

タルト＋ノア＋カルコス

モノマク＋エネアデス

カリス＋ノア

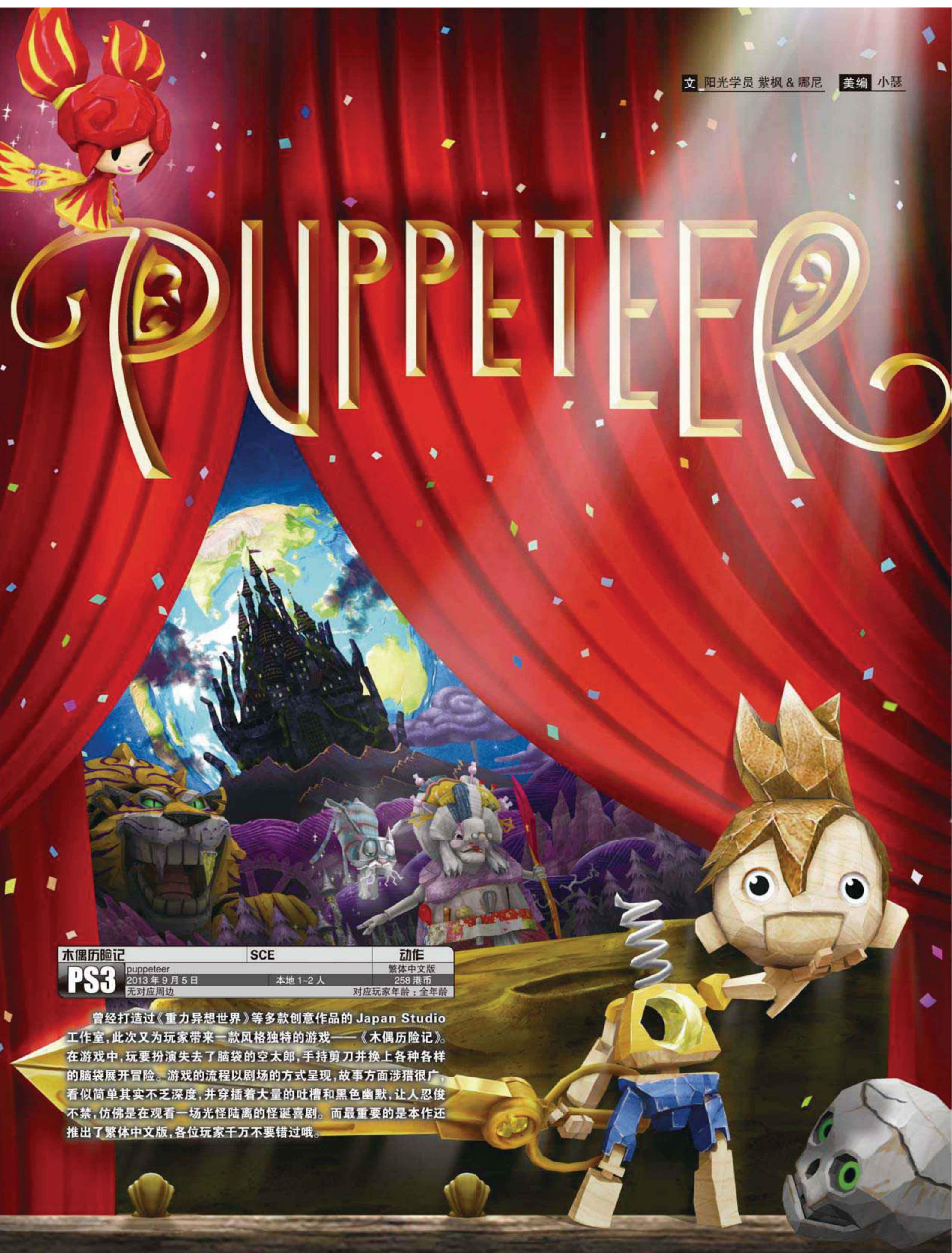
クレイト＋タルト＋カルコス

アルティオ＋サウル

エリッサ＋ダフニス

アエミリア＋サウル＋ゴリアテ

其中サウル和アルティオ的站位要夹击敌人的时候才能使用。另外要注意如果 MP 和 CS 不够是不会显示协力攻击命令的。



文_阳光学员 紫枫 & 娜尼 美编 小瑟

木偶历险记	SCE	动作
PS3 puppeteer		繁体中文版
2013年9月5日	本地1-2人	258港币
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

曾经打造过《重力异想世界》等多款创意作品的Japan Studio工作室，此次又为玩家带来一款风格独特的游戏——《木偶历险记》。在游戏中，玩要扮演失去了脑袋的空太郎，手持剪刀并换上各种各样的脑袋展开冒险。游戏的流程以剧场的方式呈现，故事方面涉猎很广，看似简单其实不乏深度，并穿插着大量的吐槽和黑色幽默，让人忍俊不禁，仿佛是在观看一场光怪陆离的怪诞喜剧。而最重要的是本作还推出了繁体中文版，各位玩家千万不要错过哦。

基本操作

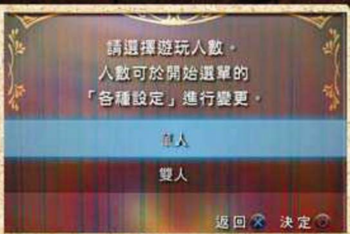
按键	功能
左摇杆←/→	人物移动
左摇杆↓	趴下
右摇杆	移动同伴
方向键←/→	切换木偶头
方向键↓	使用木偶头共鸣
△	使用海盗之力

○	使用忍者之力
□	使用剪刀
×	跳跃
R1	使用摔跤手之力
R2	让同伴进行调查
L1	使用骑士之力
L2	翻滚

游戏模式

单人模式

在单人模式下，玩家要同时控制主角以及他的同伴。其中右摇杆对应同伴的移动，按下R2键后可以让同伴调查场景中的物品和机关等。



双人模式

在双人模式中，同伴的行动交由2P手柄进行操作，玩家只要专心操纵主角即可。在双人模式下，与收集相关的操作将会更加方便，不会因为一心二用而手忙脚乱。

系统相关



①木偶头

切换：由于主角空太郎在游戏一开始就失去了自己的“头”，因此想要维持活动就需要为他安装上各式各样的木偶头。空太郎每次最多只能拥有三个木偶头，当携带的木偶头数量达到上限后，获得的新木偶头将会替换正在使用的木偶头。因此我们要留意不要让需要的木偶头被替换掉，可以用方向键的左右进行不同木偶头的切换。

掉落：当空太郎受到攻击后，木偶头会掉落但并不会马上消失，大约有3秒钟的时间供玩家将木偶头捡回来，超过时间后掉落的木偶头会消失，并且自动换上携带的其他木偶头。一旦三个木偶头都掉落并消失则视为角色死亡，如果此时玩家还有剩余生命量的话，可以从大的检查点复活。需要注意的是，若角色是由于坠落死亡，那么会自动失去当前装备的木偶头并从小检查点处复活。

共鸣：在一些特殊场景中，会出现若隐若现的木偶头提示，这时候玩家只要换上对应种类的木偶头并按方向键↓进行共鸣，便可以触发场景中的特别机关、奖励轮盘或是追加关卡。



②生命值

当前的剩余生命量，空太郎死亡后生命量减1，如果此时剩余生命量不为0，那么便可以从大的检查点处重生。而如果生命量变为0的话，则要从关卡起始处重新挑战。

③蒙比数

游戏场景中的黄色能量块便是“蒙比”。集齐100个蒙比后可以增加一条生命值。另外通过调查场景中的物品，也可以获得“蒙比”。



流程相关



收集要素

流程中的收集要素分为三部分，分别是所发现的木偶头、已解放的灵魂和追加关卡。完成关卡后玩家可以在选关界面中进行确认，有针对性地进行补完。

灵魂救赎

游戏中无论是杂兵还是BOSS体内都藏有人类的灵魂。将它们打倒后会从体内出现气球样式的灵魂，一般杂兵只有一个人类灵魂，而BOSS所拥有的人类灵魂数量则要多的多，只有将这些灵魂全部剪断释放之后，才算真正地将敌人打败，否则敌人便会一直重生。



追加关卡

在一些特殊场景中用对应的木偶头进行共鸣可以触发追加关卡，追加关卡有时间限制，如果角色死亡的话就返回原本的关卡中。追加关卡一旦开启，之后就可以在游戏的选关菜单中反复挑战，可以用来快速的刷蒙比提升生命量。



画册

完成相应的剧情流程后会追加7本画册，画册以连环画＋文字的方式向玩家展示主线流程中并未收录的剧情，帮助玩家进一步了解游戏的世界观。




主角能力

剪刀“卡里巴斯”

在游戏的第一章过后，玩家可以获得传说中的神器——剪刀“卡里巴斯”。

剪刀是玩家在游戏中最主要的进攻及前进手段，如果场景中有可以剪断的东西，那么跳起后朝着目标进行裁剪的话，可以无视重力因素自由地进行移动。



在游戏第三章的第三幕中，玩家可以习得新的剪刀操作方式——推进式剪法，使用这一方法可以获得更快的前进速度和距离。具体的操作是先剪一下，然后稍作停顿，看到剪刀开始燃烧后，继续剪第二下即可。

骑士之力

在游戏第一章的第三幕中，玩家可以获得“骑士之力”，也就是防御的能力。

按下L1键后玩家身边会展开360度的防护罩，可以免疫所有的攻击。防护罩有耐久度设定，一般受到敌人的三次攻击后便会失效，并且有一定的冷却时间，松开L1键后防护罩会自动回复。



除了作为防御手段之外，防护罩自身也会对敌人造成伤害，并且还能够反射来自敌人的远程攻击。玩家按下L1键进行防御后，可以用左摇杆设定想要进行反射攻击的方向，以此来对付一些远程敌人。

忍者之力

在游戏第二章的第一幕中，玩家可以获得“忍者之力”。也就是投掷炸弹的能力。游戏场景中画有炸弹标识的地方，便代表着此处必须使用炸弹才能破坏，玩家只要按○键将炸弹投掷到对应的地点即可，而左摇杆↓＋○键的操作可以定点安放炸弹。当然，使用炸弹之力也可以对普通的敌人造成伤害。



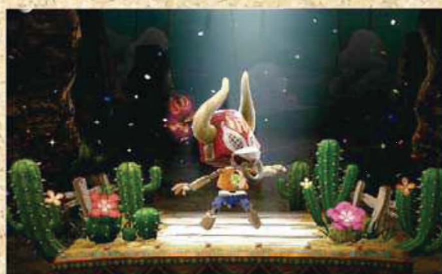
海盗之力



在游戏第三章的第一幕中，玩家可以获得“海盗之力”，此后便可以通过按△键对带有钩子的场景进行操作。除此之外，还可以将远处的敌人拉到身边后，用剪刀等其他攻击方式将其消灭。

摔跤手之力

在游戏第四章的第一幕中，玩家可以获得“摔跤手之力”。此后按R1键可以进行垂直方向的下落冲击，如果在较高的位置使用威力也将大幅增加。另外，对于场景中有把手的物品，可以使用左摇杆←/→配合R1键对物体进推或者拉的操作。



流程攻略

注意事项

1 游戏过程中如果一段时间不做任何操作的话会听到台下观众的声音越来越大，再次操作的时候还会有提醒观众保持安静的“嘘～”声。

2 翻滚最多两次，第三次会摔跤产生大硬直。

3 双人游戏难度大大降低。

4 需要木偶头发动共鸣的地方都会有月之壶，只要之前取得过该木偶头，那月之壶中必定会出现与之相对的共鸣头。

5 同伴拿着的木偶头即使切换场景也不会消失。

6 空太郎的木偶头是万能的共鸣头。

7 黄金蒙比只有空太郎才能吃到，同伴只能将之捡起来。

8 发动木偶头机关不需要一一对应，用空太郎头发动共鸣也算作收集（有月亮标记）。



第一章 月王与木偶

第一幕

● 收集要素

发现的木偶头：8个	
木偶头类型	取得方法
骷髅头	必得，关卡开始时给予
蜘蛛头	必得，按提示调查获得
汉堡头	调查薯条得到
阴阳头	二周目时才能取得，在第二个有蒸锅的场景中，用忍者之力炸开中央画有炸弹标志的锅，得到阴阳头
蝙蝠头	调查考验之塔起始处的盔甲雕像获得
香蕉头	调查考验之塔上部的“月熊与12生肖聚餐图”获得。
锁钥头	用同伴或者2P调查王宫的锁获得
皇冠头	击败第一幕的BOSS后获得

共鸣所需木偶头：4 种	
木偶头类型	作用
骷髅头	触发机关
汉堡头	触发机关
蜘蛛头	触发追加关卡
香蕉头	触发奖励轮盘

追加关卡：调查考验之塔途中巨大的蜘蛛网，用蜘蛛头共鸣可以触发追加关卡.

奖杯相关

大黄金蒙比

1. 需要汉堡头共鸣的场景，调查背景中的四把金色勺子后出现。

2. 考验之塔场景中会出现一大捆孩子向下滚的机关，跟随其下到起始点即可获得。

3. 取得剪刀后的第一个场景，用海盗之力勾出月熊国王的套娃后，快速调查三次后就会出现。

悲惨结局

要求观看所有三兄弟的逃亡画面，注意三兄弟只是指红、黄、蓝三色头发的木偶人，脸型与一般的木偶孩子不同。

在拿到魔剪之前的几个场景中就会分别出现三兄弟的隐藏画面，分别是厨房场景中的火锅下面、考验之塔墙上的盾牌、木桶和盔甲里。三兄弟的正式逃亡之旅是从拿到剪刀后的第 4 个场景开始，拉下上方的钩子后就可以看到。

重点流程

1. 第一幕刚开始属于教学关，按照提示操作即可。

2. 来到厨房场景后，等待火焰熄灭后抓紧从炒锅中经过。接着在有薯条的场景中调查得到汉堡头，跳到三明治上使用共鸣力量使其变为汉堡，跳跃后进入下一场景。

3. 来到斜桌子场景后，可以从下方椅子快速通过，跳上传送点来到下一个场景。

4. 到达魔女房间后，用右摇杆操纵阴阳打开三扇窗户，之后来到考验之塔，调查起始处的盔甲雕像可以得到蝙蝠头。在登塔途中可以让阴阳帮忙消除路上和滚落的陷阱，并顺便调查场景中的火把和壁画等。此外玩家还要小心躲避沿途出现的老鼠、蝙蝠和蜘蛛。

5. 来到王宫后触发剧情，并得到剪刀——“卡里巴斯”，按照提示学习剪刀的使用方法。之后触发与木偶兵的强制战斗，普通剪刀攻击需要连剪 4 下才可以消灭，也可以剪一下等其倒地后直接剪掉灵魂。在有很多香蕉皮掉落的地方，使用用香蕉头共鸣可以触发奖励轮盘。



BOSS战要点

一开始 BOSS 会从左边旋转展开攻击(可以用同伴调查其头部阻止攻击)，跳起躲避的同时可以连点□增加滞空时间还有机会能剪到毯子，横着将其身上的毯子剪掉后会增加左右组合及旋转 3 次的攻击方式，照样连续翻滚或者跳起即可轻松化解。第二次剪掉后毯子底部的两角会出现火焰，小心不要碰到，从中间剪开后火焰就会消失，BOSS 还会增加相同方向的连续攻击两次。再一次剪掉毯子 BOSS 就会放出大量灵魂，全部剪掉后即可击败 BOSS (最好能一次性将 BOSS 放出的灵魂全部剪掉，因为涉及到奖杯)。

第二幕

收集要素

发现的木偶头：2 个	
木偶头类型	取得方法
黑暗植物头	在第二幕的第五个场景中调查绿色植物的芽
铁球头	击败第二幕 BOSS 后获得。

共鸣所需木偶头：3 种	
木偶头类型	作用
骷髅头	触发轮盘
黑暗植物头	触发追加关卡
蝙蝠头	触发快速通道

隐藏敌人

1. 第三个场景调查有裂缝的墙壁后不仅能看到三兄弟的逃亡场面，还可以找到一个隐藏的敌人。

2. 第八个场景用剪刀向上剪的过程中有两段分支，选择紫色的线会出现两个隐藏的敌人。

3. 房顶上的场景中有很多站在旗杆上的敌人，推荐前进的过程中不要剪到线上，要剪到旗子的边缘以便使出推进式剪法，这样才能一刀将敌人和魂魄一并剪掉，需要反复尝试。

追加关卡

在通过蝙蝠一路向上的过程中，右侧的藤蔓上可以使用黑暗植物头进行共鸣，即可开启。

奖杯相关

大黄金蒙比

1. 第四个场景三兄弟找到的宝箱中。

2. 第五个场景右上方。

3. 屋顶场景最后，从下方的旗子剪过去

悲惨结局

1. 本关一开始调查有裂缝的墙壁。

2. 第二个场景调查有裂缝的墙壁。

3. 第三个场景调查有裂缝的墙壁。

4. 第四个场景上方打开有裂缝的墙壁。

5. 第九个场景上方调查右侧的窗户。

重点流程

1. 利用树叶一路剪行越过沟壑(小心藤蔓上不仅有树叶还有刺，刺是可以用同伴排除的)。

2. 用同伴调查植物放出来的旋转叶片，之后才会出现叶子，快速向上剪行即可通过(逐渐变色的叶子是有时间限制的，要快速通过。)。

3. 如果是两个手柄的话，在遇到挡路的植物时两个手柄同时连点□可以快速将其消除。

4. 之后剪行的过程中注意躲避旋转叶片。

5. 在剪虚线的时候按键速度越快剪行的速度也越快，出现分支时选择白色的线剪即可(紫色的一般涉及收集要素)。

6. 来到屋顶场景后可以利用蝙蝠的共鸣头快速通过，如果不能共鸣的话也不用担心，追击的 BOSS 只是个背景，不会被它伤到，看准时机剪虚线即可。(该场景中的木偶兵灵魂可以在取得了推进式剪法后再来收集)。



BOSS战要点

与第一幕的 BOSS 相同，只不过换了个头盔，还增加了“磕头”和竖砍的攻击方式。当 BOSS 处在“磕头状态”时需要利用场景两侧的跳板再剪虚线才能剪到 BOSS 的毯子，当毯子被破坏后 BOSS 肩部的齿轮就会露出，不断向上剪即可破坏齿轮。之后来到被破坏的齿轮一侧，当 BOSS “磕头”时可以不用跳床，直接跳起就能剪到毯子。将两个肩膀都破坏后 BOSS 会露出颈部的齿轮，向上剪行破坏齿轮即可让 BOSS 放出灵魂，此时只有利用跳板才能剪到，所以要抓准时机才行!

第三幕

收集要素

发现的木偶头：4 个	
木偶头类型	取得方法
一郎头	在闸刀处调查一郎获得。
闸刀头	摧毁闸刀机关后获得。
皮卡丽娜头	救皮卡丽娜时发动皇冠头的共鸣机关获得。
阿虎头	用阴阳调查阿虎的鼻子 3 次。

共鸣所需木偶头：6 种	
木偶头类型	作用
一郎头	触发机关
锁子头	触发追加关卡
阿虎头	触发追加关卡中出现的机关
闸刀头	触发奖励轮盘
皇冠头	触发机关
皮卡丽娜头	触发机关

隐藏敌人

犯人塔的第 5 个场景可以用摔跤手之力破坏地面，下落后出现 4 个隐藏的敌人。

追加关卡

在击破五个发射光弹的机关后会出现锁子，用锁子头共鸣后进入。

奖杯相关

大黄金蒙比

犯人塔的第三个场景中第一个藤蔓的左上方处取得。

悲惨结局

1. 第一个场景调查裂缝的墙壁。

2. 第二个场景调查裂缝的墙壁，再拉下钩子才能看到。

3. 最后 BOSS 战场景调查左边笼子。

重点流程

1. 用同伴调查骑士之盾剪掉网子后即可获得骑士之力，之后魔女会出现进行盾牌的教学，按 L1 防御不同方向的攻击再反射光弹消灭敌人即可。

2. 将闸刀的攻击反弹两次后它会放出刀片攻击，速度很快注意起跳的时机，躲过 3 次刀片攻击后反弹光弹即可。

3. 反弹光弹击破发射球，注意最后一个会连续放出 3 个光弹。

4. 及时防御阿虎的爪击就会出现 QTE。

5. 来到犯人塔后出现的发射光弹植物可以用 2P 直接剥去其保护壳，一次反弹即可将其消灭。探照灯可以快速前进直接翻滚通过，被照到会出现刀片陷阱。最上层消灭两个光弹植物后即可救出一口大阪腔的太阳公主－皮卡丽娜



BOSS战要点

与阿虎的战斗，首先他会用通电的左爪拍击地面再用右爪组合攻击，及时跳起后防御爪击即可（注意电击无法防御）。之后阿虎的牙齿攻击可以用同伴调查其头部来抵消，之后又回到爪子攻击模式，再次防御成功后出现 QTE，顺着它右腿的毛剪上去后，牙齿便会掉出来，之后阿虎的电流攻击换成了尾巴攻击，尾巴攻击两次后紧接着爪击两轮之后就会出现 QTE，还是需要顺着腿毛一路剪掉牙齿后，就能以一连串华丽的终结 QTE 完成战斗。

第二章 虚伪之森

第一幕

收集要素

发现的木偶头：7 个	
木偶头类型	取得方法
青虫头	在竹林中调查大青虫获得。
鲤鱼旗头	调查红色的鲤鱼旗。
熊猫头	调查背景中出现的 3 只熊猫获得。
樱树头	使樱花树重新开花后即可获得。
地藏头	与灯笼 BOSS 的第二场战斗过程中，将所有的地藏脸都换成笑脸后得到。
灯笼头	与灯笼BOSS的第三场战斗，在提示放炸弹的时候 BOSS 身体右侧会出现钩子，用锁链获得。
太鼓头	击败太鼓 BOSS 后获得。

共鸣所需木偶头：4 种	
木偶头类型	作用
熊猫头	触发奖励轮盘
鲤鱼旗头	触发追加关卡
龙头	触发追加关卡中出现的机关
青虫头	触发机关

追加关卡：瀑布场景，顺着樱花向上一段后会出现平台，平台右侧有鲤鱼旗，使用鲤鱼旗头共鸣即可进入。

奖杯相关

大黄金蒙比

在瀑布被鱼群向上追的过程中可以取得。

悲惨结局

通过熊猫妈妈来到瀑布场景，背景中会有三兄弟在钓鱼，调查他们即可。

重点流程

1. 竹林场景向前走不远阿鼠就会出来污染环境，将宁静的竹林变得危机四伏。对于竹筒陷阱要做到翻滚快、跳跃准、剪行时注意角度即可。

2. 分支对流程没有影响，竹林中还会出现带消防栓的摇摆竹竿，用同伴调查消防栓可以控制竹竿摇摆的方向。出现鱼型敌人后，注意它们是会跳上平台的，可以提前用同伴将它们排除。

3. 瀑布向上的过程中会遇到布偶兵，瀑布中还会有鱼窜出来。

4. 樱花树被污染后出现藤蔓，会有光弹植物和布偶兵阻碍前进，藤蔓上的倒刺可以先用同伴排除，将最上方的花苞剪掉后就能取得卷轴。

5. 用皮卡丽娜调查卷轴，再将其从网子上剪下来魔女就会出现进行忍者之力的教学。忍者之力是按○键扔炸弹，朝灯笼里扔 3 次即可将其点亮，方向键下＋○键是放置炸弹（空中也可以使用），与同伴合作将炸弹布置到有标记的地方，之后用炸弹将魔女炸出来 3 次即可完成教学。



● BOSS战要点

灯笼BOSS会将他的下巴砸到不同的鼓面3次，砸第三次的时候其下方的鼓面会出现炸弹提示，迅速在其下方布置炸弹即可对其造成伤害（因为同伴是无敌的所以利用同伴来布置炸弹会非常简单，空太郎只用站在一旁看就可以了），成功后BOSS就会冒着烟向上逃窜，顺着烟一路向上将眼睛剪掉后就会绽放美丽的花火哦（注意不要碰到旁边的火焰）。第二次BOSS下方只会有三面鼓，所以看准时机跳吧。第三次被BOSS砸到的鼓面会消失，所以可以立足的地方会越来越少，最后需要跳到对面的平台再回头将炸弹布置在鼓面上。第四次BOSS会掏出狼牙棒当鼓槌，快速跳跃将炸弹布置在最后一个鼓面就可以将BOSS敲下的狼牙棒反弹对其造成伤害，四轮过后BOSS就会放出灵魂，剪断后完成战斗。

第二幕

● 收集要素

发现的木偶头：5个	
木偶头类型	取得方法
蘑菇头	调查关卡开头的蘑菇获得
青蛙头	流程中必定获得
栗子头	杉树场景不断向上的过程中，有一簇树叶调查后会落下叶子，顺着树叶剪到左上方的平台再调查出现的松鼠三次后得到。
夫妇杉头	和老鼠将军战斗的场景利用樱树头的共鸣获得。
老鼠头	调查被击败的老鼠将军即可获得。

共鸣所需木偶头：6种	
木偶头类型	作用
太鼓头	触发追加关卡
地藏头	触发机关
灯笼头	触发奖励轮盘
蘑菇头	触发奖励轮盘
栗子头	触发机关
樱树头	触发机关

追加关卡：在杉神之池场景，有一处荷叶上背景中会有大太鼓还有一只青蛙在旁边跳舞，用太鼓头共鸣后进入。

● 奖杯相关

大黄金蒙比

1. 来到一段洞穴场景，调查上方快要掉落的石头后得到。

2. 击败青蛙BOSS后来到杉树场景，不断向上的过程中可以找到。

3. 在一处同时出现三个敌人的地方可以找到。

悲惨结局

1. 遇见三只小青蛙之后可以看到。

2. 在需要栗子头共鸣的松鼠妈妈前用角斗士之力撞击地面就能看到。

● 重点流程

1. 阿鼠又来污染环境了，这次遭殃的是杉神之池。荷叶上的紫色胶状物可以用炸弹或者同伴清除（注意小荷叶是会下沉的）。

2. 挡路的鱼和青蛙只要朝他们嘴里扔炸弹就可以了，需要掌握一定的时机，向上吐毒液的鱼可以先用炸弹将它们炸上来然后用同伴消除。

3.2 周目时对嘴上有钩子的鱼使用海盗之力就会被向前甩出一大段距离，可以节省时间。

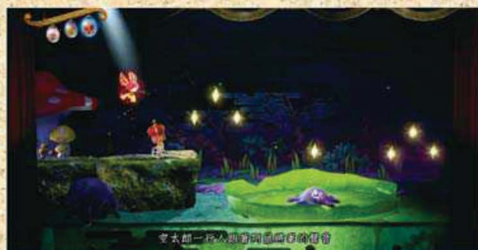
4. 来到月森场景，远远的就能听到阿鼠在忽悠杉树夫妇。前进过程中注意躲避绳子上的松鼠以及毒液，还有利用炸弹进行弹跳的平台，不断向上即可迎来和阿鼠的战斗。

● BOSS战要点1

对手是被污染心智的青蛙妈妈，在网上行动的时候注意它的毒液攻击即可，当它停下来的时候先炸掉其头顶的紫色胶状物，再朝河豚发型的中央放置炸弹，来回3次即可将其击败。推荐在网子上保持连点方块移动，出现炸弹提示后直接移动到其上方向下扔炸弹，就算换到下一个场景也可以连点方块让空太郎一直留在网子上，省去了平台间的跳跃同时还能取得奖杯。

● BOSS战要点2

先将场景中的紫胶全部消除（用炸弹和同伴都可），之后及时防御阿鼠的俯冲攻击它就会落到地上，朝其尾部扔炸弹即可造成伤害。之后从杉树婆婆一侧上去，即可消除杉树爷爷头上的紫胶，再次成功防御阿鼠的攻击后就轮到杉树婆婆。将两位身上的紫胶消除后，阿鼠会进入喷火状态，顺着落下的树叶剪到它的上方对其扔炸弹，两次后它就会冒着烟开始逃跑，尾随着朝他的尾部剪去即可完成战斗。



第三幕

● 收集要素

发现的木偶头：2个	
木偶头类型	取得方法
木乃伊头	用老鼠头共鸣后得到
蛇头	从蛇的嘴里出来后立刻连续调查蛇的头部获得

共鸣所需木偶头：3种	
木偶头类型	作用
老鼠头	触发机关
木乃伊头	触发追加关卡
夫妇杉头	触发机关

追加关卡：在蛇背上有一处背景是金字塔，用木乃伊头共鸣后进入。

● 奖杯相关

大黄金蒙比

1. 蛇背上不断前进的过程中会见到一个魔女雕像，用皮卡丽娜调查后会落下，对其使用海盗之力会出现一段剪行捷径，剪过去就可以得到。

2. 踩着老鼠将军在蛇的肚子内冲浪的过程中尽量走上方的路即可取得。

悲惨结局

1. 第一次使用炸弹时，背景的沙漠中会出现二郎，进行调查。

2. 用皮卡丽娜调查魔女的雕像，对其使用钩子会出现剪行的道路，将最后那卷绷带剪开就能看到。

● 重点流程

1. 沙漠蛇道场景，将鳞片炸起来后继续前进，之后是一系列的炸弹弹跳和剪行过程（有些炸弹机关有时间限制）。

2. 蛇背上冒出来的毒刺可以用同伴消除，后面剪沙浪上的虚线过程中还会出现紫胶阻挡，注意按×键跳起即可。一段向下的蛇道滑行后空太郎被吞入蛇肚。



2. 来到蛇腹部内便可以踩着阿鼠去冲浪，冲浪过程中紫色的尖刺需要跳跃躲避也可以用同伴直接消除，在跳板上按×可以跳的更高，穿过肠胃后需要在食道开始一段爽快的剪行，最后剪掉喉结即可进入终结QTE。

第三章 欲望之海

第一幕

收集要素

发现的木偶头：6个	
木偶头类型	取得方法
拉哈姆号头	调查船内的三幅画后得到
钓竿头	第二次进入船内，调查背景中的一排鱼饵即可获得
河豚头	调查船内所有鼓起的河童后，再调查有河童标志的箱子即可获得
鲨鱼头	在甲板上使用钓竿头共鸣后获得
宝剑头	调查插在桅杆上的宝剑获得
宝箱头	击败BOSS后获得

共鸣所需木偶头：4种	
木偶头类型	作用
拉哈姆号头	触发追加关卡
加富头	在追加关卡中触发机关
钓竿头	触发机关
宝剑头	触发机关

追加关卡：船内场景中有一个破碎的大瓶子，里面有破碎的拉哈姆号船模，用拉哈姆号头与之共鸣即可进入。

奖杯相关

大黄金蒙比

1. 取得海盗之力并切换场景后，调查背景中的油灯就会出现，注意及时用皮卡丽娜接住蒙比，不然会掉下去。

2. 在甲板上第二次用海盗之力拉下的晾衣杆上。

悲惨结局

1. 本关一开始就可以看到背景中有两堆晃动的金币，调查即可。

2. 第二个场景中在木箱上使用摔跤手之力即可看到。

3. 第四个场景中在木箱上使用摔跤手之力即可看到。

4. 再次来到甲板上后，注意背景的海面上即可看到，调查之。

5. 来到桅杆场景后，稍微上前即可在桅杆后面找到，调查即可。

6. 桅杆场景继续向上，在一艘救生船上可以找到。

7. 调查场景中桅杆顶端的宝石即可看到。

8. 向上过程中必定能看到，无需调查。

重点流程

1. 来到船内部，让皮卡丽娜照亮桶子再用炸弹救出被困在里面的加富船长，他会拿出海盗之力的钩子，将其从网子上剪下后就是魔女教学时间。

2. 海盗之力的教学，按△键勾住船舵之后连点即可拉动，然后打破魔女和船长的二人世界，出现敌兵后可以直接用钩子拉过来再接一剪刀搞定。

3. 继续前进是一连串的钩子实践环节，在拉摇摆的平台时可以反复拉让平台摇摆幅度更大。炮舱场景注意不要碰到发热的炮身，可以用皮卡丽娜调查让大炮连续发射，击破甲板后来到船外侧。

4. 利用炮弹的烟、海贼旗、还有衣服不断前进，鲨鱼可以让同伴来消除。

5. 用大炮击飞阿猪后再次来到船内，小心不要碰到膨胀的河豚，漂浮的铁网平台是会下沉的，利用瓶中的泡泡剪行前进再次来到甲板，用大炮帮助船长击飞阿羊。



6. 甲板上会有海浪袭击，快速翻滚躲到木桩后即可躲避（同伴调查木桩后可以让其上升起或者下降），甲板上还会有被浪打上来的鱼挡路，翻滚加跳跃吧！

7. 再次将阿猪和阿羊用大炮轰飞后会来到桅杆场景，用钩子拉下海贼旗不断向上，摇摆的斧头可以用同伴消除。类似跷跷板的平台如果觉得跳跃吃力，快到边缘的时候连点□键增加一点滞空时间和移动距离。

8. 来到船帆继续向上，注意炮弹会射穿旗子并留下火焰，到达顶部后遭遇BOSS。

BOSS战要点

又一个挂毯BOSS，只不过追加了扔飞刀和眼睛发射光弹的攻击方式，飞刀可以直接用同伴挡下来，将光弹反射回眼睛后就可以把它拉下来（如果没有用同伴让BOSS睁眼的话需要反射两次）。之后它会向上逃窜，追击上去剪下海贼旗（BOSS会把海贼旗收起来，用同伴查眼睛即可）。之后BOSS还会增加刀削推进的攻击方式，一样可以用同伴阻挡或者直接防御，发射光弹的次数也增加到三次，还有一定几率将刀扔到桅杆上，可以用钩子将其扔回。成功伤害BOSS4次就可以收割灵魂了。

第二幕

收集要素

发现的木偶头：4个	
木偶头类型	取得方法
寿司头	调查海神桌子前的寿司即可获得
花枝头	踩上花枝前先调查前面的花枝即可得到
水母头	踩花枝的分支中有三个小水母和一个大水母，全部调查后获得
章鱼头	击败章鱼BOSS后获得

共鸣所需木偶头：5种	
木偶头类型	作用
鲨鱼头	触发机关
水母头	触发追加关卡
花枝头	触发机关
寿司头	触发机关
宝箱头	触发奖励轮盘

隐藏敌人：被灯笼鱼追赶到第二个甲板可以用摔跤手之力砸开，落下后出现两个隐藏敌人。

追加关卡：被灯笼鱼追赶到第二个甲板后，从摔跤手标记的地方下去，通过水母不断弹跳来到一处有彩色水母的甲板平台，使用水母头共鸣即可进入。

奖杯相关

大黄金蒙比

踩花枝冲浪的过程中第一次分支选择上面即可得到

悲惨结局

被灯笼鱼追到第二个甲板上可以用摔跤手之力撞开，落下去后调查背景即可看到。

重点流程

1. 一上来就是花枝冲浪，途中的海胆可以跳起或者爬下躲避，也可以提前用同伴清除。

2. 绿色的大水母可以起到跳板的做作用，在吃到虾子后花枝会加速一段时间，注意控制。

3. 后半段还会出现安康鱼和螃蟹，前者需要挑起躲避，后者则什么都不用做即可通过。



4. 被灯笼鱼追赶的过程中通过水母不断弹跳前进。

● BOSS战要点

与章鱼BOSS对决，一开始拉动触手后会被打到下层，用炸弹炸开贝壳还有紫色的海胆会出现可供向上剪行的气泡，剪断第一条触手后出现QTE。之后BOSS会用吸水大法，及时躲到场景中的碗里或者直接用同伴阻挡即可，一旦被吸到就需要连点×键得脱。拉下触手后会再一次被拍到下层，通过跳跃来到上层后出现QTE。之后会出现旋转寿司，需要用炸弹或者同伴进行排除，直接防御也可以。重复之前的步骤两次后即可发动终结QTE，注意每次被打到平台下面后陷阱的布置都是不同的，大多都是考验跳跃以及利用炸弹制造道路。

第三幕

● 收集要素

发现的木偶头：4个	
木偶头类型	取得方法
潜水艇头	流程中必得
螃蟹头	调查小螃蟹群获得
阿羊头	将螃蟹UFO剪成两半后调查阿羊即可得到
阿猪头	将螃蟹UFO剪成两半后调查阿猪即可得到

共鸣所需木偶头：4种	
木偶头类型	作用
潜水艇头	触发追加关卡
章鱼头	触发机关
河豚头	触发机关
螃蟹头	触发机关

隐藏敌人：将螃蟹机器人的两条腿剪掉后会流出蟹黄，用皮卡丽娜调查电线就会出现6个隐藏敌人。

追加关卡：魔女教学后完成三次推进式剪法的实际操作背景中便会出现潜望镜，此时使用潜水艇头共鸣即可进入。

● 奖杯相关

大黄金蒙比

第二次给一群小螃蟹带路后向前走有一门大炮的上方可以获得。

悲惨结局

1. 压力舱的场景，调查下方的气压表即可看到。
2. 蟹钳岛内部的锅炉里，流程中必定能看到。

● 重点流程

1. 魔女教学时间，这次的内容是剪刀的新技巧－推进式剪法。在能剪到东西的前提下按下□键稍作停顿就会发现卡里巴斯在燃烧，此时再按下□键就会向左摇杆所推的方向窜一大段距离。该剪法不仅移动距离远，伤害也非常高，木偶兵一剪刀就可以消灭，是非常实用的技巧，需要尽快掌握！

2. 三次推进式剪法的实际操作需要调整方向，剪一下以后换方向再剪即可。还有考验操作速度的，开始后下方的喷火管是可以控制同伴调查阀门关掉，出现旋转刀片后不要慌，稍微加快一点按键频率一气呵成剪上去即可。



3. 来到引擎室需要按照蒸汽口显示的数字顺序进行推进式剪法。

4. 来到蟹钳岛，调查裂缝的墙壁可以停止滚筒机关，但是会出现木偶兵。

5. 岛内部的一些机关都可以用皮卡琳娜调查后即可轻松通过。

● BOSS战要点

首先用钩子拽下螃蟹机器人腿部护甲后便可以将其剪断，BOSS的蟹钳攻击可以一边钩一边躲避，剪下左右两条腿后机器人的下方便会露出电线，将其破坏后BOSS便会进入UFO模式，利用卷起的烟尘躲避攻击后BOSS便会向正下方放出吸收光线，向光线仍两颗炸弹即可，如果自己被吸到需要连点×键挣脱。炸弹被吸入内部引爆后，UFO便会冒着烟向上逃，追得过程中注意回避一同落下的紫色零件，剪到UFO的腹部便可将其一分为二，再剪断中间的电线就会出现终结QTE。

第四章 决斗荒野

第一幕

● 收集要素

发现的木偶头：6个	
木偶头类型	取得方法
土拨鼠头	调查钻出的土拨鼠三次后获得
化石龙头	调查岩石裂缝中的龙头骨即可获得
女巫头	每次魔女教学时都调查魔女三次，全部调查后即可获得
吉他头	来到小镇场景后在屋内调查拿吉他的住民即可
牛仔帽头	救出监狱里的三只土拨鼠后调查留下来的那一只即可获得
左轮头	击败BOSS后获得

共鸣所需木偶头：3种	
木偶头类型	作用
土拨鼠头	触发奖励轮盘
化石龙头	触发追加关卡
牛仔帽头	触发机关

隐藏敌人：

1. 小镇场景中调查屋内拿吉他的住民两次会出现隐藏敌人。
2. 在翻马车的场景，把右侧的草堆拉出来并使用摔跤手之力，再上到房顶会出现隐藏敌人。

追加关卡：

在有流沙的场景一路向上的过程中能发现一具无头的恐龙化石，对其使用化石龙头共鸣即可开启。

● 奖杯相关

大黄金蒙比

1. 第一个场景最上方拉下岩石后就能看到。
2. 在小镇场景有一个标有摔跤手之力的井盖，站在井盖上使用摔跤手之力（如果从最高处砸下的话井盖就被封住了）后左边的一个井盖就会冒烟，顺着烟剪上去就能找到。

悲惨结局

发动追加关卡的地方继续向上会发现一只秃鹫，调查后就能看到。

● 重点流程

1. 利用海盗之力和推进式剪法一路向上方前进。

2. 注意剪流沙的时候会有紫色的仙人掌球。

3. 调查金色的牛头骨便会得到最后一个能力－摔跤手之力。跳到礼物盒上方按R1砸出把手，按住R1将其拉到指定位置后再用皮卡丽娜撞击（同伴的撞击只对部分标有摔跤手记号的地方起作用），顺着仙人掌剪到高空，再对着标有魔女位置的地方使用摔跤手之力即可完成教学。



4. 来到小镇后要将被阿牛阿马弄乱的房屋归位，灵活运用摔跤手之力即可。有些房屋需要先将一部分拉出来作为另一部分的平台，剪旗子或者烟尘的时候可以利用推进式剪法快速到达指定高度，高空坠落攻击只要在空中标记的高度附近就能发挥效果。

BOSS战要点

牛仔BOSS，左右移动即可躲避手枪连发攻击，对着燃气的篝火使用摔跤手之力即可扬起烟尘，剪上去对着标记使用高空落下即可对BOSS造成伤害（向上的过程中小心狙击），两轮过后BOSS会展开毯子，沿着虚线剪开便会进入白帽子状态，重复之前的步骤BOSS便可击败BOSS收割灵魂。

第二幕

收集要素

发现的木偶头：4个	
木偶头类型	取得方法
牛排头	第二段剪行的起点处，调查右侧的广告牌牛排就会挡在线上，剪开后即可获得
狮子头	赛马的过程中，第二次来到车厢上，调查前方狮笼的锁子后的到
火车头	流程中必得
阿马头	最后BOSS战时使用摔跤手之力将火车后面的阿牛挂起来后调查即可得到

共鸣所需木偶头：5种	
木偶头类型	作用
左轮头	触发追加关卡
阴阳头	在追加关卡中触发机关
牛排头	触发机关

隐藏敌人：

1. 快速剪行的过程中有几个开车的杂兵，需要用皮卡丽娜调查他们才能收集灵魂。

2. 剪行的过程中，有一处阿牛把阿马挡住的地方，调查上方油桶可以找到隐藏的敌人。

追加关卡

第三段公路剪行的起点处，使用左轮头就能进入。

奖杯相关

大黄金蒙比

载着长颈鹿的车厢继续向前走就能看到。

悲惨结局

1. 第二段剪行的起点，调查脚下从左数第二个油桶可以找到。
2. 对阿马使用摔跤手之力后可以看到。

重点流程

1. 公路上与阿牛阿马追逐时，注意剪虚线的过程中会不断出现障碍，但是大部分障碍物都可以用同伴提前排除。遇到分支尽量选择黄色的虚线剪，紫色的多数比较绕，障碍也比较多。

2. 与火车的追逐赛分马上和火车上两种，在马上时建议一直把摇杆拉下，这样就专心跳跃不必在意上方的陷阱，还要注意炸弹的爆炸范围较广，需要掌握起跳时机。火车上则要简单许多，使用摔跤手之力不断前进即可。

BOSS战要点

与火车头形态的阿马战斗，在它喷火攻击时快速翻滚来到其身后亮绿灯的地方使用摔跤手之力就可以顺着虚线到达车头上方，利用高空落下攻击即可对BOSS造成伤害。后面的回合中只有BOSS开始发射飞弹时才能赶到其身后，分支虚线需要看准亮绿灯的线剪，成功伤害BOSS三次就会出现终结QTE。



快，再不抓住他们我就要累了

第三幕

收集要素

发现的木偶头：3个	
木偶头类型	取得方法
响板头	使用吉他头共鸣获得
火箭头	流程中必得
阿牛头	将阿牛击晕后调查即可得到

共鸣所需木偶头：7种	
木偶头类型	作用
吉他头	触发机关
阿马头	触发机关 使用后会出现赌马的小游戏，获胜后会得到大量蒙比
狮子头	触发追加关卡
阿牛头	在追加关卡中触发机关
火车头	触发机关
响板头	触发机关
火箭头	触发机关

追加关卡：在一处有狮头圆盘的地方使用狮子头共鸣即可进入。

奖杯相关

大黄金蒙比

1. 第一个场景到达最上部后先不要使用摔跤手之力拉动房子，继续向左上方剪就能看到。

2. 需要火车头共鸣的场景，在火车头的下方可以使用摔跤手之力，将房子推进去后立马滚出来就会出现黄金蒙比。可以让同伴拿出来也可以自己滚进去拿，自己拿记得要快，不然会被压到。

悲惨结局：无。

重点流程

1. 在剪旗子时注意其中夹杂的紫色刺球，可以提前用同伴排除。

2. 利用摔跤手之力拉或者推动楼层来制造前进的道路，注意将楼层推进去后要及时向后滚。

3. 合理运用推进式剪法可以不用发动某些机关直接到高处的平台，可以节省一点时间。

4. 本关还会出现戴面具的木偶兵，它会使用砸地攻击，离远了用钩子或者炸弹即可轻松解决。

5. 剪行上升时选择黄线剪即可。

BOSS战要点

与阿牛在竞技场决战！BOSS只会使用冲撞攻击，一种是从场景中间直冲过来，另一种是绕着外圈横着冲过来，两种攻击都可已用摔跤手之力撞击有标记的地面后扬起的烟尘和墙面来应对（烟尘对应直冲，墙面阻挡横冲），顺着烟尘还可以到达高处当BOSS硬直时给予其伤害。受到一次伤害后BOSS的攻击速度会加快，撞击过的地方会出现紫水晶不能再使用，所以多利用翻滚来移动到合适的位置，三个回合后即可进入终极QTE。



在建筑物上又再盖了其他建筑物

第五章 大胃王之夜

第一幕

收集要素

发现的木偶头：5 个	
木偶头类型	取得方法
南瓜头	第一个场景前进过程中会出现一个雕着月亮和星星为眼睛的南瓜头，调查星星眼睛即可获得
蛋糕头	第一个场景最后调查蛋糕得到
幽灵头	调查稻草人获得
糖果头	调查阿狗 BOSS 场景中的的糖果获得
大脑头	对阿狗 BOSS 使用摔跤手之力后调查它的头部即可获得

共鸣所需木偶头：4 种	
木偶头类型	作用
南瓜头	触发追加关卡
阿猪头	在追加关卡中触发机关
幽灵头	触发奖励轮盘
蛋糕头	触发机关

追加关卡：在一个巨大的南瓜灯中使用南瓜头共鸣即可开启。

奖杯相关

大黄金蒙比

1. 第二个场景前进几步后出现带刺的大南瓜，对其使用炸弹点亮后跳入它面前的坑里就能找到。

2. 使用蛋糕头共鸣后，顺着巧克力滑梯即可得到。

悲惨结局：无。

重点流程


连蝙蝠都是南瓜的形状耶。

1. 本关的皮卡丽娜会起到很大作用，它可以照亮道路、点亮南瓜（南瓜只有用同伴碰触后才能用炸弹点亮）、清除障碍、停住陷阱、驱逐鬼魂。

2. 鬼魂是无法攻击的，但只要到有光的地方它们自然就会消散。

3. 出现萤火虫引路后，可以不等萤火虫照亮前方，直接快速翻滚到达下一处亮光地即可。

BOSS战要点

机器狗 BOSS 的攻击方式与阿虎类似，都是拍击地面后接横扫爪击，只不过增加了次数和方向。成功防御一次爪击后，会加入牙咬，翻滚回避即可。之后对南瓜使用炸弹就能上到 BOSS 的上方，剪下骨头后对准 BOSS 头部使用落下攻击便能对它造成伤害，BOSS 的攻击速度和攻击次数会逐渐增加，耐心一点即可迎来终结 QTE。

第二幕

收集要素

发现的木偶头：4 个	
木偶头类型	取得方法
糖果屋头	滚动减肥的终点将大门撞开后取得
二郎头	南瓜怪的旋转楼梯场景会出现两个闸刀中间有一圈蒙比，调查蒙比圈里的二郎即可得到
三郎头	取得二郎头后会出现一处需要连续剪开奶油塔，剪开第三个奶油塔后调查关在里面的三郎即可入手
星云头	击败南瓜 BOSS 后入手

共鸣所需木偶头：5 种	
木偶头类型	作用
糖果屋头	触发追加关卡
糖果头	触发机关

追加关卡：在螺旋奶油楼梯前进的过程中，剪掉一大块奶油后会出现糖果屋头的共鸣提示，发动后即可进入。

奖杯相关

大黄金蒙比

1. 滚动减肥的过程中进入隐藏路径后得到。

2. 旋转楼梯场景第三次遇见蝙蝠剪行，一直向右上方剪就能看到。

悲惨结局

取得二郎和三郎的头即可达成。

重点流程

1. 开场是一段非常畅快的减肥竞速，连点□保持加速，看准时机跳过火盆和悬崖即可，杂兵和障碍直接碾压。

2. 奶油螺旋楼梯场景要抓紧时间，奶油逼近的速度很快，稍不注意便会被淹没。跑动结合翻滚可以加快移动速度，对大块奶油不要用推进式剪法，连点□会比较快，记住剪完奶油后可以直接在空中对机关使用摔跤手之力或海盗之力。剪蝙蝠时还是使用推进式剪法比较快，移动距离也远。最后一段会有大量奶油连剪，需要快速连打。


踏碎岩石·毁坏桥梁·踩扁敌人·空太都勤加减肥。

BOSS战要点

对手是南瓜怪，只要将牙齿上的网剪掉再放入一颗炸弹就能让 BOSS 闭嘴，在投影的效果下不断前进，用摔跤手之力砸下有标记的蛀牙即可伤害 BOSS。之后两次剪网投弹的地点会增加，投影场景的复杂程度会上升，建议不管是剪网还是剪障碍都是用连剪的方式比较稳妥，投影场景要注意小鬼脸跳起，大鬼脸直走，起跳时机也要掌握好。

第三幕

收集要素

发现的木偶头：7 个	
木偶头类型	取得方法
大蒜头	第二个场景使用摔跤手之力进入地下后可以看到很大一头蒜，调查后得到
魔鬼头	调查前三个场景中的三个魔鬼雕像后获得
猫头鹰头	三个有魔鬼雕像的场景中还分别隐藏这三只猫头鹰，全部调查后即可得到
天使头	魔鬼雕像前使用魔鬼头共鸣后得到
死神头	击败死神 BOSS 后获得
机器人头	来到研究所调查正门，再调查机器人手里端的餐盘即可得到
狗头	将狗 BOSS 击翻在地，卡里巴斯燃起火焰时调查 BOSS 头部获得

共鸣所需木偶头：4 种	
木偶头类型	作用
大脑头	触发机关
大蒜头	触发机关

木偶头类型	作用
三郎头	触发奖励轮盘
星云头	触发追加关卡
狗头	在追加关卡中触发机关
魔鬼头	触发机关
天使头	触发机关
机器人头	触发机关
猫头鹰头	触发奖励轮盘
二郎头	触发机关

追加关卡：见到吸血鬼后的场景，恶魔雕像左边可以使用星云头共鸣后开启。

奖杯相关

大黄金蒙比

1. 使用二郎头共鸣的位置，拉动上方的钩子后顺着出现的蝙蝠剪行再破坏下方的墓碑即可得到。

2. 猴子将军的研究所场景第二个白色电球机关的下方。

悲惨结局

1. 在使用三郎头共鸣后出现轮盘，必须让轮盘停在木偶头或者蒙比处才算数。

2. 在快遇到阿狗BOSS之前，有一段分支可以向左走（看到机器人管家爆掉的地方），使用二郎头共鸣后用皮卡丽娜给出现的机器人安上手和心即可。

重点流程

1. 来到恐怖的墓地关卡，小心墓穴下面会有从土里爬出的手，可以先用皮卡丽娜将蜡烛点燃再前进。

2. 被蜘蛛网绑住的棺材需要从墓碑下去来到场景两边将蜘蛛网剪断才能拉开，注意网上的蜘蛛只有皮卡丽娜才能消除。

3. 高空落下砸毁一个大棺材后会出现无脑骷髅，可以从它的脚底下钻到对面，用蝙蝠到达高空后攻击其头部三次即可将其消灭，建议用皮卡丽娜先撞击它的头部使它减缓速度，这样落下攻击会很容易命中。

4. 出现的黑色幽灵需要反射地球光芒对其照射后才能将其消灭。

5. 来到研究所场景，调查正门后出现网状道路，用推进式剪法快速通过，小心电流。有探照灯的平台就算被照到也可以站在两个窗户的中间躲过陷阱。电线剪行时选择蓝色的线剪即可。出现白球机关时可以用皮卡丽娜将它们全部清除后再前进。

BOSS战要点1

恐怖的死神BOSS，只有用钩子将沙漏中的沙子全部摇完才能反射地球光让它露出弱点（如果不快点摇完死神还会将沙漏中的沙子填满）。

死神的攻击方式总共有五种：

1. 普通镰刀攻击（所有的镰刀攻击都可以用跳跃或者防御躲过）

2. 左右镰刀连击（会有转刀刃的前兆）

3. 旋转镰刀攻击三次（会有转刀把的前兆）

4. 召唤羽毛攻击（会有向上飞的前兆，只要保持移动就没有威胁）

5. 炙热手掌拍击（会有沉入平台下方的前兆，翻滚即可轻松回避）

熟悉了BOSS的攻击套路后就可以一边钩沙漏一边回避，击败死神后还需要解救灵魂哦。

BOSS战要点2

与阿狗的战斗，用跳跃躲过扫尾攻击后它会释放左右电流，同样需要跳跃躲避，爪子拍击后即可对其手背使用摔跤手之力，顺着手臂冒出的电线将其肩部的电池剪掉即可对BOSS造成伤害。之后的左右电流攻击中会增加红色电流，需要趴下躲过。还有电眼光线，要顺着电线快速剪到它的后脑勺用钩子拽它，也可以不回避直接挨一下，快速接住掉下的头后就可以等它的脑袋转过来再钩。成功剪掉两个肩部电池后BOSS便会飞上天放飞弹，看准落点躲避或者直接控制皮卡丽娜在空太郎的上方将落下的导弹全部挡掉（注意最后一发大导弹无法用皮卡丽娜阻挡），沿着爆炸的烟来到BOSS上方使用坠落攻击将其击落，BOSS会放出更加密集的导弹雨，保持在场景中间比较合适，再次将其击落后就可以进行终结QTE了。



第六章 时光之国大时钟

第一幕

收集要素

发现的木偶头：5个	
木偶头类型	取得方法
时钟头	第一次遇到阿兔时不要靠近它，直接用皮卡丽娜调查它的表即可入手
星星头	第一次遇到阿兔再向前走不远背景终会出现五角星，调查后入手
纸牌头	来到扑克牌场景后，背景中会出现搭牌，其中会有一张异色卡，将四组搭拍中的异色卡全部调查后即可获得
大象头	与兔子BOSS对战时来到上方的场景，将绿色带问号的箱子剪落，下去后会出现大象，调查后即可获得
兔子头	当卡里巴斯着火时调查兔子BOSS即可获得

共鸣所需木偶头：3种	
木偶头类型	作用
时钟头	触发机关
星星头	触发追加关卡
扑克牌头	触发机关

追加关卡：过交错升降的楼层后，阿兔会与一个超大星星一起落下来，此时使用星星头共鸣即可进入。

奖杯相关

大黄金蒙比

扑克牌场景的最后会有弹簧的黑桃A，在最后一个黑桃A的位置跳到最高点向左上方看可以找到，需要用同伴取得。

悲惨结局：无。

重点流程



1. 在房顶追阿兔的过程中，注意房屋倒塌出现的陷阱，向一侧倒塌的建筑不着急跳，等靠近下一个平台了再跳。还有突然塌陷的建筑，顺着滑下来后一定要稍微提前一点起跳。

2. 来到交错升降的建筑，可以用皮卡丽娜调查红色的把手使其停止升降，没有停止的话需要注意房间升降产生的高低差，对跳跃会产生影响，还有可能被交错的墙面夹死。

3. 时间沙漏扑克牌场景，蓝色的小扑克会交换位置，红色的大扑克牌会旋转，蓝色的大扑克会翻面，小丑牌会落下。

BOSS战要点

与阿兔的战斗又是一个圆形场景，BOSS的攻击方式不多就洗牌、翻牌、帽子攻击三种，但是它使用飞刀后会减少平台的数量，提升了回避的难度。特别是洗牌，速度会越来越快，建议一直向右边跳。跳跃躲过翻牌后需要快速来到有摔跤手标记的牌面，往下后可以顺着卡牌路来到上方的吊顶，将挂在顶上的三个带问号的盒子全部剪下去就可以进入终结QTE了。

第二幕

收集要素

发现的木偶头：8个	
木偶头类型	取得方法
园艺头	剪开粉红先生躲藏的树即可入手
蜂窝头	使用园艺头共鸣后调查树上的三朵花苞即可得到
瓢虫头	第二个场景中调查图中遇到的三个瓢虫后即可获得
三角龙头	骑上三角龙即可获得
茶杯头	在一个摆了四盘茶的桌子上剪行时，将左摇杆一直向左推空太郎就会继续绕着桌子剪行，剪到第二圈的时候即可获得
石像怪头	第二次遭遇阿鸡阻拦时，调查场景上方的三个石像怪即可获得
阿鸡鸡头	与阿鸡 BOSS 战斗前的动画中调查它即可获得
粉红先生头	击败阿鸡 BOSS 即可获得

共鸣所需木偶头：9种	
木偶头类型	作用
园艺头	触发奖励轮盘
蜂窝头	触发追加关卡
月熊头	在追加关卡触发机关
大象头	触发奖励轮盘
三角龙头	触发机关
茶杯头	触发奖励轮盘
兔子头	触发机关
瓢虫头	触发奖励轮盘
石像怪	触发机关

隐藏敌人：

1. 第一次遇见黄金摆坠的地方，跳下去可以找到两个隐藏敌人。

2. 第二次遇到月熊国王闹钟的场景，故意从扳手货齿轮处落下便能找到两个隐藏的敌人。

追加关卡

粉红先生被抓走后的场景，在一棵有蜂窝的树前使用蜂窝头共鸣后进入。

奖杯相关

大黄金蒙比

1. 第一个场景，经过水池后不远即可看到，用同伴取得。

2. 经过两个圆桌的剪行后，阿鸡会飞过并留下羽毛，在羽毛的上方可以找到。

3. 钟塔内部的第一个场景的最后即可看到。

悲惨结局： 无

重点流程

1. 在园艺迷宫中可以使用推进式剪法快速移动。

2. 在大象背上前进时遇到障碍物不要起跳太早，要跟上大象的步伐。

3. 在三角龙背上不管钩几次都无法把阿鸡拉下来。

4. 在茶桌上剪行的过程中，不要转圈剪，直接选分支，红色的线比较绕，白色的线会出现障碍物。



5. 时钟塔内可以用皮卡丽娜消除传送带上的老鼠，还可以按下红色的按钮使旋转的网子停下一会。

6. 在塔外遭遇阿鸡后需要剪羽毛才能躲过它扇出的风，被风带着上平台时注意控制落脚点。

7. 再次进入塔内后在连续的旋转网子里最好用推进式剪法一次性穿过。

BOSS战要点

战斗一开始立马用海盗之力钩住BOSS胸前的钩子，一边连点△一边左右移动躲避爪子攻击，不一会就能将其拉下来，逃跑后顺着落下的羽毛跟上去剪掉翅膀就能对BOSS造成伤害。之后BOSS还增加了扇风和横向导弹攻击(导弹照样可以用同伴挡下)，还会破坏平台把主角推下去，需要及时翻过平台才可以。其实只要点得快的话(两个手柄可以一起点三角)，BOSS最多出一招后便会被拉下来。将翅膀和尾巴都剪掉后便会进入终结QTE。

第三幕

收集要素

发现的木偶头：1个	
木偶头类型	取得方法
阿龙头	将阿龙 BOSS 击落后，连续调查即可得到

共鸣所需木偶头：2种	
木偶头类型	作用
粉红先生头	触发追加关卡
阿鸡头	触发机关

隐藏敌人： "龙背飞车"的背景中会出现用气球飞行的敌人，需要用皮卡丽娜调查他们才能获得灵魂，还要注意最后一段如果使用了阿鸡头共鸣的话会错过6个敌人。

追加关卡： 第二段"龙背飞车"的起点处，使用粉红先生头共鸣后进入。

奖杯相关

大黄金蒙比

第二次"龙背飞车"开始后的第一个弹跳点右上方可以看到，需要同伴协助取得。

悲惨结局： 无。

重点流程

1. 又是一段竞速关卡，在龙背上时依然推荐拉住下前进。

2. 后期的连续跳跃非常多，还有火山喷出的岩浆，不仅会阻碍道路还会破坏道路，对跳跃时机的要求比较高，可能需要反复尝试多次才能顺利通过。

3. 过程中还会出现带气球的杂兵，最好第一时间用皮卡丽娜将它们击落。

4. 最后的连续跳跃最好稍微提前一点起跳时机，因为处在加速状态，起跳距离又非常短。



BOSS战要点

与阿龙的决战相当有魄力，BOSS的火球吐息可以控制皮卡丽娜保持在主角上方将所有火球全部消除，如果有漏掉看准其阴影落点躲避即可。滚筒刀片只要在平台上布置炸弹，皮卡丽娜还会提醒玩家刀片出现的方位。阿龙还会召唤杂兵，一个个拉过来轻松搞定，无威胁。将桶子上的刀片全部炸掉后会出现虚线，不断剪行后被阿龙带到空中，切换平台后BOSS身上会出现钩子，需要一边对其使用海盗之力一边回避火球吐息，连续火球要有节奏的回避，期间还会再次召唤杂兵，数量较多，提前朝两侧扔炸弹能有效应对。拉下两次后顺着云上的虚线追击来到第三种平台，BOSS会增加从右往左的火焰吐息，沿着烟柱剪上去回避便可，再次用炸弹攻击滚筒刀片后会出现摔跤手标记，顺着火龙吐息的烟来到其上方落下攻击即可，重复两次后出现虚线，剪行来到下一种平台。这是最后一段了！坚持住!! BOSS只会用火焰吐息，第二次场景散开后顺着烟剪上去就能够到虚线，剪行飞到最高点后用摔跤手之力将跟在身后的阿龙砸下去就能迎来终结QTE了。

第七章 黑与白之夜

第一幕

收集要素

发现的木偶头：6个	
木偶头类型	取得方法
雪怪头	第一个场景中雪怪娘阿雪会躲藏在3处背景中的杉树后面，全部调查即可得到
雪人头	刚遇到暴风雪的场景中，调查滚来的雪人头即可获得
圣诞树头	使用雪人头共鸣后调查顶端装饰太阳的圣诞树即可获得
企鹅头	来到雪山内部，第一段滑行结束后可以看到一只紫色的企鹅，调查后即可得到
UFO头	一路滑行后到达被熔岩环绕的场景，绕一圈后可以发现有UFO标志的石板，调查后即可获得
阿猴头	与阿猴BOSS战斗到最后，它会脱下头盔，此时调查它即可得到

共鸣所需木偶头：4种	
木偶头类型	作用
雪怪头	触发追加关卡
阿羊头	在追加关卡中触发机关
雪人头	触发机关
圣诞树头	触发奖励轮盘
企鹅头	触发机关
UFO头	用阿卡莉娜将包裹UFO的岩石打掉后触发机关

追加关卡：冰电梯处会出现雪怪头的共鸣提示，使用后开启。

奖杯相关

大黄金蒙比

1.第三个场景中坐冰电梯到最下面即可看到，取得以后可以顺着左边的树叶剪上来。

2.宇宙场景的第二段飞行过程中可以看到。

悲惨结局：无。

重点流程



1.来到雪上后要注意冰面打滑，特别是在冰面上进行平台跳跃时需要一定的助跑。

2.用皮卡丽娜调查缆车架可以让缆车移动，调查背景中的风神可以控制风向，滚下的雪球也能用皮卡丽娜消除(大雪球需要调查多次后才能消除)。

3.冰电梯处注意有两个阶梯的平台不要跳过了，稍微拉住一点摇杆即可。

4.猴子机器人需要对着有摔跤手标记的地方砸三次才能解决。

5.滑冰道的时候下拉摇杆可以加快滑行速度，图中注意后方追来的紫色企鹅还有雪球。

6.岩浆滑道一样要注意后方追来的火球。

7.星河追逐开始时选择的三种座驾只是外观不同罢了，只有用企鹅头共鸣后出现的企鹅飞船能发射飞弹，所以没有共鸣头的情况下就选择一款自己喜欢的就可以了。

8.追逐过程中会出现上下颠倒的情况，操作并无区别，陷阱的话只需要注意花枝样子的金星人需要跳起躲避即可。

BOSS战要点

在UFO上追击阿猴，它会放出飞弹，用皮卡丽娜轻松消除，或者可以不用回避飞弹，头被击飞后控制皮卡丽娜快速捡回一样非常轻松。剪开不同的星座就能对其造成伤害，反复三次就能击毁阿猴的引擎。

第二幕

收集要素

发现的木偶头：5个	
木偶头类型	取得方法
战斗机头	第一个场景最上方，与三颗植物战斗时背景中会有战斗机飞过，及时调查即可得到
加富头	阿猴画像过后会出现加富船长，用皮卡丽娜调查即可取得
月亮女神头	调查"最后的月宴"画像得到
白色城堡头	击败黑暗植物BOSS后获得

共鸣所需木偶头：5种	
木偶头类型	作用
战斗机头	触发追加关卡
阿猴头	触发机关
月亮女神头	触发机关

隐藏敌人：

1.乘坐飞机的敌人需要用皮卡丽娜击落后才能收集灵魂。

2.第一次破坏黑暗植物的眼睛后不要切换场景，否则出现的两个敌人会被刷掉。

追加关卡

通过花弹跳到一个平台后可以看到左上方有一家被藤蔓缠住的战机，使用战斗机头共鸣后进入。

奖杯相关

大黄金蒙比

1.第二个场景的第一场战斗会出现大量敌人，反射植物射出的子弹消灭所有敌人(包括植物)后出现。

2.白城场景，阿马画像之后的剪行结束就可以看到，需要同伴协助取得。

悲惨结局：无

重点流程

1.同推进式剪法顺着绿烟一路向上，途中遇到的零式战机可以直接用皮卡丽娜击毁。

2.同时出现三个光弹植物时可以先不躲避，用皮卡丽娜将它们的外壳都消除后再及时将头捡回即可。

3.大量战机出现后，如果没有用皮卡丽娜击毁的话会落下大量杂兵，可以利用反射光弹将它们一次性全部消灭。

4.进入白城后出现的带刺触手可以用皮卡丽娜消除。对巨大食人花植物嘴里扔炸弹后就能将其剪开。



BOSS战要点

巨大的怪花植物，用反射光对其照后就可以顺着叶子到高空砸破地面来到下部，下部场景有光弹植物和藤蔓阻挠，剪掉底部的花蕾后就能对BOSS造成伤害。上来后对怪花的本体进行照射，将它的复眼全部照掉就会出现旋转生肖(注意怪花突出的毒液，用炸弹消除)，用皮卡丽娜全部调查即可，重复两次即可进入下一阶段。将光弹植物全部消灭后又可以来到下部场景，四个光弹植物同时出现，还是"先去壳再捡头"之后轻松反射消灭。再次来到上部，重复两遍"复眼和旋转生肖"后再照射掉一个小植物就能顺着虚线将怪花植物的茎剪断将其击败。

第三幕

收集要素

发现的木偶头：5个	
木偶头类型	取得方法
木偶兵头	在一处齿轮上会挂着三个木偶兵，全部调查后即可获得
黑色城堡头	第三次从白城被发射出去后来到炮管内部，快速调查落下的炮弹即可获得
月熊国王头	剪掉月熊国王的鼻子后它恢复到正常大小，此时调查即可获得
小熊头	获得月熊国王的头以后再打一遍本关，获得方法与月熊国王的头一样
空太郎头	通关即可获得

共鸣所需木偶头：3种	
木偶头类型	作用
白色城堡头	（轮盘）
木偶兵头	（追加关卡）
黑色城堡头	（机关）

隐藏敌人：

1. 追加关卡中会出现大量隐藏敌人。

2. 使用木偶兵头发动共鸣的前方有一条传送带，调查传送带上方裂缝的墙壁会出现两个隐藏敌人。

3. 使用黑色城堡头共鸣后会来到月熊国王的房间，其中藏有三个隐藏敌人。

4. 与月熊国王的第一次战斗，不要用炸弹炸它的脚便会出现两个隐藏敌人。

追加关卡：

从炮口进入黑城内部，会出现一个印有巨大木偶兵头像的墙壁，使用木偶兵头共鸣后即可进入。

奖杯相关

大黄金蒙比

1. 调查插座可以让两个带网子的大齿轮断电，齿轮接合处可以找到。

2. 获得黑色城堡头的炮管场景，炮弹掉落的地方可以找到。

悲惨结局：

将月熊国王的下半身剪掉后进入第二阶段，此时调查金色的肚脐就会出现三兄弟。

重点流程

1. 终于来到最终关了！本关中很多的机关都可以用皮卡丽娜解除，比如拔掉带电的插头、将红绿灯变绿、关闭火焰阀门等。

2. 坐上小煤车到达尽头后稍等一会就会被后面来的煤车撞进锅炉，利用披萨和烟就能继续前进；比穿越火焰机关要简单一点。

3. 潮黑城的核心熔炉扔炸弹，可以直接控制皮卡丽娜去扔，零风险。如果要亲身冒险的话一定要控制好剪刀的方向，因为扔过一次炸弹后下方的平台会减少，第三次扔时下方还会喷火。

4. 传送带场景合理利用皮卡丽娜可以省去不少麻烦。

5. 在旋转的传送带上就算头被炸掉也不要去追了，因为和有可能因为慌乱掉下深渊，反而应该利用无敌快速通过该场景。

6. 转动核心熔炉时钩住以后一边连点△一边左右移动躲避炸弹攻击，拉动三次即可将其破坏。

BOSS战要点

最后的对手当然是月熊国王啦！先从脚部开始，有连续踩踏和重踏两种攻击方式，还会踩出带木偶兵的石头，看到脚底炸弹提示后使用忍者之力。将两只脚的脚趾全部炸断后就能顺着BOSS腿上的虚线剪上去进行QTE（。然后是腹部，不管是石头砸击、滚石攻击还是电棒都可以用皮卡丽娜来阻挡，空太郎只用专心钩肚脐就可以了，成功后剪虚线的过程中注意跳跃躲避熊掌和电棒，然后是QTE环节。剩下胸部以上后月熊会采用扇风和爪击的连击，但不管是左右扇还是将空太郎扇到高空，爪击的方向总是从左往右，注意躲避风中的障碍物即可，防御三次爪击后就能顺着手臂的虚线到达QTE处。只剩下头部的月熊国王虽然凶狠无比，但也只是最后的挣扎了，只要记住还有三次即可。剪掉鼻子后与恢复正常大小的月熊国王用QTE决一胜负吧！！

奖杯篇

白金路线

由于本作的流程并不长，因此不必追求一周目达成白金。因为二周目玩家的生命量会自动变为99，并且从一开始就拥有四种勇士之力，可以快速通过某些场景或者开启隐藏要素，此时再进行难点奖杯的攻略将会事半功倍。需要注意的是，在二周目时挑战关卡其实不必通关，只要在中途达成想要的条件便可以立刻退出关卡，之前在关卡中取得的木偶头、积累的数值等都会保存。当然如果你能找到一名小伙伴和你进行双人游戏的话，白金之路也会更加的顺畅。

奖杯总数	63	铜杯	59	银杯	3	金杯	1

白金难度	6/10
白金所需时间	20小时
在线奖杯	无
最少通关数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	2P手柄

最佳男主角（金杯）
取得条件：取得所有奖杯

新人奖（铜杯）
取得条件：首次获得木偶头
奖杯说明：剧情奖杯，第一章第一幕中获得

借用猫手（铜杯）
取得条件：首次成功进行「调查」
奖杯说明：剧情奖杯，第一章第一幕中获得

解放传说中的卡里巴斯（铜杯）
取得条件：首次使用卡里巴斯进行裁剪
奖杯说明：剧情奖杯，第一章第一幕中获得

释放专门店开张（铜杯）
取得条件：首次救出灵魂
奖杯说明：剧情奖杯，第一章第一幕中获得

一起玩嘛（铜杯）
取得条件：首次进行双人模式
奖杯说明：选择双人模式进行游玩后即可获得

拔牙治疗完成（铜杯）
取得条件：击败阿虎将军
奖杯说明：剧情奖杯，在第一章中打败阿虎将军即可获得

推销员阿鼠（铜杯）
取得条件：击败阿鼠将军
奖杯说明：剧情奖杯，在第二章中打败阿鼠将军即可获得

蛇裡逃生（铜杯）
取得条件：击败阿虎将军
奖杯说明：剧情奖杯，在第二章中打败阿蛇将军即可获得

羊肉火腿（铜杯）
取得条件：击败阿猪与阿羊将军
奖杯说明：剧情奖杯，在第三章中打败阿猪与阿羊将军即可获得

驯服悍马（铜杯）
取得条件：击败阿马将军
奖杯说明：剧情奖杯，在第四章中打败阿蛇将军即可获得

讨伐劲牛（铜杯）
取得条件：击败阿牛将军
奖杯说明：剧情奖杯，在第四章中打败阿牛将军即可获得



HOUSE！


铜杯

取得条件：击败阿狗将军
奖杯说明：剧情奖杯，在第四章中打败阿狗将军即可获得



机器狗最爱骨头


铜杯

取得条件：击败机器阿狗将军
奖杯说明：剧情奖杯，在第五章中打败机器阿狗将军即可获得



笨拙魔术爱好者


铜杯

取得条件：击败阿兔将军
奖杯说明：剧情奖杯，在第六章中打败阿兔将军即可获得



红烧香鸡


铜杯

取得条件：击败阿鸡将军
奖杯说明：剧情奖杯，在第六章中打败机阿鸡将军即可获得



「暴龙」货运


铜杯

取得条件：击败阿龙将军
奖杯说明：剧情奖杯，在第六章中打败阿龙将军即可获得



猴子出漏子


铜杯

取得条件：击败阿猴将军
奖杯说明：剧情奖杯，在第七章中打败机器阿猴将军即可获得



月上月下唯熊独尊


铜杯

取得条件：击败月熊国王
奖杯说明：剧情奖杯，在第七章中打败最终BOSS月熊国王即可获得



最佳黄金蒙比奖


铜杯

取得条件：用空太郎取得所有关卡中的大黄金蒙比
奖杯说明：参照流程攻略中给出的收集地点集齐所有的大黄金蒙比即可



追加关卡铁人


铜杯

取得条件：于时间限制内通关所有追加关卡
奖杯说明：按照流程攻略中给出的方法触发所有的追加关卡，并在集齐了所有的木偶头后再用对应的共鸣头去挑战，便可轻松达成



剪刀大师


铜杯

取得条件：用卡里巴斯进行10,000次裁剪并
奖杯说明：累积奖杯，多使用剪刀裁剪直到10000次即可



一军抵万千


铜杯

取得条件：击败1000个木偶兵
奖杯说明：累积奖杯，打败1000个木偶兵后获得



戏码先生


铜杯

取得条件：裁剪空中漂浮的木偶兵100次
奖杯说明：累积奖杯，用剪刀裁剪浮空的敌人100次后获得



铜墙铁壁


铜杯

取得条件：成功防御300次
奖杯说明：累积奖杯，使用骑士之力成功进行300次防御后获得



爆破忍法修行完成


铜杯

取得条件：用忍者炸弹同时击败3个以上的木偶兵
奖杯说明：一旦发现场景中有3个及以上的木偶并同时出现，便抓紧机会在他们靠近的时候一口气用忍者之力的炸弹将它们击败。在第二章中解救杉树夫妇时便有机会可以获得



传说中的格斗家


铜杯

取得条件：用摔跤手的猛撞攻击打倒30个木偶兵
奖杯说明：取得摔跤手之力后，遇到敌人就进行猛撞，很快便可达成



钩爪海盗王


铜杯

取得条件：用海盗钩拉近并成功击败100个木偶兵
奖杯说明：取得海盗之力后，遇到敌人便将其拉到身边并一刀剪断，很快可以达成



天空霸者


铜杯

取得条件：不着地连续进行20次推进式剪法
奖杯说明：在第三章第三幕中学会推进式剪法后，成功进行20次便可达成，推荐在二周目时在第二章第二幕的BOSS战时在青蛙头上来回推进即可轻松达成，同时还可以取得“意外河童”的奖杯。



一剪完成


铜杯

取得条件：一次性剪断所有破布BOSS吐出来的灵魂
奖杯说明：第一章第二幕、第二章第一幕、第三章第一幕、第四章第一幕和第五章第三幕中所有的破布BOSS吐出来的灵魂都要一次剪断



最佳配角奖


铜杯

取得条件：用2P角色击败50具木偶兵
奖杯说明：取得摔跤手之力后，遇到敌人就进行猛撞，很快便可达成



主角蒙比收藏家


铜杯

取得条件：收集10000个蒙比
奖杯说明：累积奖杯，操作主角收集10000个蒙比，可以一周目通关后带上对应的木偶头刷追加关卡



配角蒙比收藏家


铜杯

取得条件：用2P角色收集3000个蒙比
奖杯说明：双人奖杯，使用2P手柄操作同伴收集3000个蒙比，同样在一周目通关后带上对应的木偶头刷追加关卡



3秒规则奖


铜杯

取得条件：捡起掉落的木偶头100次
奖杯说明：累积奖杯，找机会掉头然后捡起，反复刷100次即可



猎人头专家


铜杯

取得条件：获得50种新木偶头
奖杯说明：按照流程攻略中给出的木偶头取得方法获得50中木偶头即可



3秒规则奖


铜杯

取得条件：捡起掉落的木偶头100次
奖杯说明：累积奖杯，找机会掉头然后捡起，反复刷100次即可



猎人头专家


铜杯

取得条件：获得50种新木偶头
奖杯说明：按照流程攻略中给出的木偶头取得方法获得50中木偶头即可



资深灵媒


铜杯

取得条件：救出许多被囚禁的灵魂
奖杯说明：一旦遇到木偶兵就将其打败，并剪断灵魂



剧本奖


铜杯

取得条件：阅读所有画册
奖杯说明：一周目通关后在画册选项中看完所有的画册即可



怎么开都是月熊国王


铜杯

取得条件：打开月熊国王的俄罗斯套娃
奖杯说明：第一章第一幕中，取得剪刀后的第一个场景上方，用海盗钩爪将钩子拉起来后会出现月熊国土的俄罗斯套娃，快速调查三次套娃即可获得。



大逃狱


铜杯

取得条件：在一次游玩中解放22具被囚禁的孩子木偶
奖杯说明：在第一章第二幕，在一次流程中解救22个孩子。在第一到第三个场景中裂缝里、第四个场景右上方的墙壁后方都藏有孩子。在城堡外侧有孩子爬的场景中，可以跳上去用同伴干掉木偶兵后救出被困的孩子。在有植物的场景中，植物下方也藏有孩子不要漏掉。到达屋顶场景后不要着急前进，很多高塔的下面都隐藏着需要解救的孩子。在沿着城堡边缘滑行到到传送点时先别着急传送，在下方还藏着一个孩子。最后BOSS战的场景中有3个待解救的孩子，其中两个会出现在场景的左右两侧，还有一个孩子需要让BOSS重生一次，当BOSS第二次放出灵魂的时候才会出现。



稚龄的残酷王


铜杯

取得条件：将所有青虫羽化成蝴蝶后剪断
奖杯说明：在第一章第二幕中，需要调查背景中的四个毛毛虫使之化蝶后再剪掉，分布场景如下：
1.此幕一开始就能看到。
2.竹林被老鼠将军污染了以后，竹刺机关上有一只，需要等机关刺下来以后才能调查。
3.首次出现网状机关的地方。
4.通过网状机关后可以看到。
调查并剪掉以上4只就能获得奖杯，后面还会出现一只在竹子里的青虫，调查后它会向下爬并掉出蒙比，这一只是不算做奖杯收集的。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE



意外河童



铜杯

取得条件: 在不着地的状态下击倒青蛙

奖杯说明: 在第二章第二幕中要求不落地击败青蛙BOSS，连点方块在网上小心移动便可，注意就算是切换场景也不能落地，要保持连点方块。



可爱松鼠却带刺



铜杯

取得条件: 惹松鼠妈妈生气

奖杯说明: 在第二章第二幕中，用同伴调查栗子头共鸣处的松鼠妈妈3次即可



不死鸟海鸥



铜杯

取得条件: 用甲板的大炮将海鸥全部击落

奖杯说明: 在第三章第一幕中，调查甲板上的大炮将背景中的所有海鸥击落即可



以导游名义开溜



铜杯

取得条件: 骑花枝全程无伤

奖杯说明: 在第三章第二幕中，踩花枝冲浪全程无伤直到从沉船中逃出即可，不能使用共鸣且必须一次性通过



小螃蟹监护人



铜杯

取得条件: 彻底保护小螃蟹

奖杯说明: 在第三幕第三章中，来到蟹钳岛后背景中会有许多小螃蟹，用同伴调查他们后便会跟随空太郎，将出现的所有小螃蟹带到安全地点即可



第四回为止都 OK



铜杯

取得条件: 对魔女进行犯规攻击

奖杯说明: 在第四章第一幕时，获得摔跤手之力后魔女会出现教学，对箱子使用一次摔跤手之力后再对魔女扔炸弹、或使用钩子就可以造成犯规攻击



罪行「挖洞 破坏器具」



铜杯

取得条件: 救出所有原住民

奖杯说明: 在第四章第一幕中救出所有原住民，将被关押在牢房里的土拨鼠全都释放，再调查之后场景中的水塔，最后在BOSS场景中使用牛仔头共鸣即可完成



领先骑士奖



铜杯

取得条件: 与列车竞赛无伤赢得胜利

奖杯说明: 在第四章第二幕中与阿马火车竞速全程无伤即可



无面罩，真素颜



铜杯

取得条件: 观看摔角手们的所有生活

奖杯说明: 在第四章第三幕中，注意要多调查被木板封住的窗户，若是发现有用木板钉住的窗户便用炸弹炸一下。到了看到摔跤手夫妇生孩子的场面后会有几处需要利用摔跤手之力将房子弹起的地方，每一次弹起房子里的孩子就会改变，第一个婴儿的房子需要撞4次，第二个多胞胎的房子需要撞6次才算全部看完



剪切脂肪减肥法



铜杯

取得条件: 于减肥中进入隐藏路径

奖杯说明: 在第五章第二幕中，一开始滚动的过程中利用虫子弹跳后可以进入隐藏路径



善解人意



铜杯

取得条件: 听完吸血鬼的话

奖杯说明: 在第五章第三幕中，只要在吸血鬼第一次出现的时候待着不动听他讲完一大堆话以后用同伴调查他即可获得



疲劳轰炸



铜杯

取得条件: 仔细听粉红先生的话因此陷入疲劳

奖杯说明: 在第六章第二幕中，每次粉红先生开始讲话后请务必等他讲完了再前进



射鸽者



铜杯

取得条件: 击落所有的鸽子

奖杯说明: 在第六章第二幕中，调查钟塔外壁上的鸽子窝后会出现成群的鸽子，用皮卡丽娜将它们全部击落即可获得



龙形云霄飞车



铜杯

取得条件: 在龙背毫无损伤地完成驰骋

奖杯说明: 在第六章第三幕中骑粉红先生过龙背全程无伤。背景中出现的敌人可以不用管，专心控制跳跃即可



大家干杯



铜杯

取得条件: 集合住在冰山的人们一起乾杯

奖杯说明: 在第七章第一幕中，集合雪山中所有的住民一起干杯，一共是四只大熊、一只小熊、一只企鹅、一只猛犸象、一只猴子。步骤如下：

1.进入雪上场景后向前走，不要使用摔跤手之力，调查前方的冰壁出现钩子，拉开后可以一路上到山顶，调查倒在山顶的熊。

2.从去山顶的入口处跳下，炸开石头后可以在里面找到一只熊。

3.第一段滑行起跳后将空中的蒙比全部取得即可。

4.第二段滑行过程中连续调查后面变成雪球的企鹅即可。

5.将企鹅的雪球打掉后立刻将摇杆拉下，加速后跳起剪行来到长毛象的平台，调查之。

6.从右边剪行下来后调查猴子。

7.继续向下，等长毛象轮盘消失后，调查被冻住的熊。

8.调查大家后合影即可。



取得宇宙优良驾照



铜杯

取得条件: 毫发无伤地成功穿过宇宙空间

奖杯说明: 在第七章第二幕中，在宇宙追猴子竞赛中全程无伤。



咒语变变变



铜杯

取得条件: 看到所有毕卡里娜和阴阳被魔女施魔法后的样子

奖杯说明: 空太郎每次获得新能力后都会出现魔女教学，此刻调查魔女3次魔女就会对阴阳和皮卡丽娜施咒，一共有6次教学（分别是第一幕的一、三章，第二幕的一章，第三幕的一、三章，第四幕的第三章，就算错过了也可以选择章节再调查。），全部调查即可，同时还能得到魔女的木偶头。



LUCKY THREE



铜杯

取得条件: 同时拥有三个一样的木偶头

奖杯说明: 在流程中多留意，凑齐三个一样的木偶头即可



内讧



铜杯

取得条件: 用2P角色丢弃10次空太郎的头

奖杯说明: 双人奖杯，操纵2P角色将空太郎的头丢弃10次即可，注意如果丢掉后再捡回来是不算的



悲惨结局



银杯

取得条件: 观看逃亡三兄弟的所有行踪

奖杯说明: 按流程攻略中给出的悲惨结局达成条件，观看完所有的悲惨结局即可



木偶头收藏家



银杯

取得条件: 获得所有种类的木偶头

奖杯说明: 按流程攻略中给出的木偶头收集方法，集齐所有的木偶头即可



老道灵媒



银杯

取得条件: 救出所有被囚禁的灵魂

奖杯说明: 收集所有的灵魂，注意流程攻略中给出的几个易漏掉的灵魂



尽责助兴者



金杯

取得条件: 发动所有木偶头的动作机关

奖杯说明: 根据流程中给出的每一幕中会触发机关的木偶头，并在相应的关卡中均发动一次即可



信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

文 实习编辑 鱼楠 美编 小瑟



妖圣剑士 F | Compile Heart | 角色扮演

PS3

フェアリ－フェンサ－エフ | 日版

2013 年 10 月 10 日 | 本地 1 人 | 6980 日元

无对应周边 | 对应玩家年龄：15 岁以上

系统篇

战斗操作

按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	旋转视角
方向键上下	调整视角远近
方向键左右	更换目标
○键	攻击 / 确定

× 键	取消 / 返回
□键	待机
△键	显示指令
L1/R1 键	调整技能视角
L2 键	跳过战斗画面
R2 键	逃跑

变身

在战斗中，角色通过攻击敌人，或是受到敌人的攻击累积变身槽，待变身槽变绿之后即可变身，变身后角色攻防大幅提升，并且可以发动独特的必杀技。变身后会不断消耗变身槽，只有通过不断攻击敌人保持变身槽，若受到敌人攻击则会大幅消耗，甚至马上回复原状。



固有技

每个角色都有其独特的固有技，基本上都是以辅助为主，也有较为特殊的技能。不同的固有技会有不同的效果，发动的时间甚至消耗也不尽相同。

设定篇

故事



在遥远的过去

邪神曾与女神发生过战争

战争陷入了僵局

两者都使用了自身的力量和妖圣所凭依的特殊武器フュ－リ－战斗

然而这股力量也将他们封印

消失在世界的某处

时间飞逝　到了现代

能使用女神与邪神遗留下来的武器フュ－リ－的战士

被称为フェンサ－

由于フュ－リ－那强大的力量

于是有了集齐所有的フュ－リ－便能实现愿望的传闻

因此经常发生フェンサ－抢夺フュ－リ－的战斗

意外成为フェンサ－的青年ファング

帮助了少女ティアラ

她也是一名フェンサ－

以这段相遇为开端

ファング被卷入了邪神与女神的战斗

专有名词

フュ－リ－：女神与邪神大战时所使用的特殊兵器名称，以妖圣作为其动力源，可以发挥出极为可怕的威力，也因此也有了集齐所有的フュ－リ－可以实现任何愿望的传闻。

妖圣：异于人类的存在，这是对体内寄宿着强大魔力并能使用魔法的种族的称呼。他们长相千差万别，除了人型的，还有像是龙和机器人的类型，其强大的魔力可以作为フュ－リ－的动力使用，与使用フュ－リ－的人类——フェンサ－有着密不可分的关系。



フェンサ－：由妖圣亲自挑选，能使用フュ－リ－的人类，在获得强大力量的同时，也同时与妖圣有着某种约定……已获得フュ－リ－的フェンサ－将不会被其他妖圣选为フュ－リ－的所有者，但仍可以通过某些方法使用部分力量。

流程篇

序

剧情过后是两场简单的战斗教学，第一场为基本战斗，攻击方式分三种：普通攻击，必杀技和魔法。通过强化武器，普通攻击可以使用更多的的连招，必杀技与魔法也会增多。第二场为变身教学，可通过普通攻击或高连击的必杀技迅速提高变身槽，变身槽蓄积至绿色即可变身，变身后攻击力与防御力大幅上升，还能使用特殊技能。变身槽会持续消耗，受到敌人攻击也会削减变身槽，可以通过普通攻击或必杀技保持。战斗后会获得金钱，经验以及 WP 点数，WP 点数就是用于强化武器与学习新技能的点数。在世界地图中，橙色“！”为主线任务，绿色“！”为副任务，绿色感叹号的副任务一定要在主线任务完成之前完成，否则本周目将不再出现。

第一章

1-1

在草原触发剧情，打败小混混后，ティアラ加入队伍。

入手妖聖：シルフィス

回到城市，在向日葵庄中了解

到女神与邪神的故事，以后入手妖圣之后都可以在宿屋进入幻境，解开女神（或邪神）的封印。与封印强度对应的妖圣才可解开封印（自高到低为S/A/B/C），每解锁一个封印都有一场强制战斗，随着封印强度的升高，敌人也会不断变强，解锁后，封印上的技能便会附于这把フュ－リ－之上。解开封印之前要做好充足准备。在这个过程中，ティアラ似乎还隐瞒着什么事情没有告诉ファング。



1-2



解放第一个封印之后去喷水广场找ロロ，身为"情报屋"的她将成为本作推进故事的一个关键人物，往后会有很多任务需要在她这里购买情报才可进行，而且还有她专门的支线任务系列"ロロの情报屋"，在这里花费300购买任务情报，可以得知接下来的行动方向。回到大地图后，会出现"地脉刺探"的使用方式，在世界地图按下"□键"可选择フュ－リ－刺探地脉，移动光标选定"？"的灰色区域后，确认并解锁该区域。之前解放封印的时候附着的技能就会在此时发挥作用，给予本地域特殊效果（フュ－リ－可回收）。

地点	ヤタガン溶窟	
BOSS	ゴルロイス	战后入手妖圣"PXS-04G"

1-3

在完成主线任务后，可在广场购得"ロロの情报屋 1"

ロロの情报屋1（250G）			
地点	ソ-ヨル草原	BOSS	NEOエリゴス
要点	BOSS的血厚，且攻击力高，它的咆哮有降防的效果，尽量与其保持距离，变身之后尽情攻击。回到城市后，酒场开放委托任务		
报酬	妖圣"セイル"		

第二章

2-1

剧情后马上进入强制战斗，战斗结束后返回广场，可购得"ロロの情报屋 2"。（"ロロの情报屋"的任务基本都是在进入主线地图后马上返回广场购买，一旦主线完成，将无法接到"ロロの情报屋"的任务，这关乎故事角色的加入，因此最好不要漏掉。）

地点	カダカス氷窟	BOSS	キラ－マンティス
BOSS	フィルンパクトリテス	要点	フィルンパクトリテス弱火属性攻击，将其HP削减至60%以下，触发剧情。
报酬	妖圣"クリスティンガ-"		

2-2

ロロの情报屋2（300G）			
地点	ヤタガン溶窟	BOSS	NEOジャイアント×2
要点	ジャイアント强化版，血量与攻击力大幅提升，集中攻击先放倒一只，注意回复。战后入手妖圣"ネリ-"。注意，在ロロ的任务中，BOSS的能力都很强，按照普通的流程过来的等级会有所压力，需要稍微刷一下等级。		

2-3

カダカス氷窟剧情完成后，可购得"ロロの情报屋 3"。

ロロの情报屋3（450G）			
地点	カダカス氷窟	BOSS	NEOパクトリテス×3
报酬	关键道具"折れたフュ-リ-の柄"×3，妖圣"ニルス"		

第三章

3-1

地点	ギダナル地域	BOSS	グナ-ダ×3
BOSS	グナ-ダ・マザ-	要点	该地域中敌人攻击多有毒属性异常，多备解毒剂。
报酬	妖圣"リ-ド"。	成员	ハ-ラ-加入



3-2

塔的高度会随着插在地图上的フュ－リ－数量增加而增高，先在塔上插一把フュ－リ－，以此为中心，在其他地方插下フュ－リ－即可，一把フュ－リ－使塔增高10m，塔最高为40层，即总共400m，合计40把フュ－リ－。主线流程中只涉及前五层。



地点	シュケス-の塔	第一层BOSS	デザ-トライザ-
第二层BOSS	ゲ-デ×2（ティアラ离队）	第三层BOSS	YATO ノカミ×1
备注	ハ-ラ-离队，ファング固有技能"本気"开放，效果为攻击增加1.5倍，通常攻击的一击都要消费30SP，必杀技与魔法消耗SP为平时的1.5倍，可以与变身叠加。		
第四层BOSS	リトルグレイ×3	第五层BOSS	魔人の遺体
要点	削减HP触发剧情。		
BOSS	魔人の遺体		
报酬	妖圣"キリン"		
备注	剧情过后，有夜话的选项，但是只可从3人中选一人。ティアラ询问ファング对于自己的看法，アリン在シュケス-の塔的刺激下恢复了部分记忆，而ハ-ラ-则是向ファング展示自己的妖圣研究成果《珍妖圣大百科》。夜话后开启ティアラ与ハ-ラ-的固有技。ティアラ的固有技"バリア"使得自身ティアラ物理、魔法防御力大幅提升，但不能攻击。ハ-ラ-的固有技"分析"可在战斗中得到敌人的资料。		

TIPS | シュケス-の塔快速升级法（适用于60级以下）：EX帝黑龙（36F），EXゲ-テ×3（28F）

第四章

在ロロ处花费 1000 购得新的フューリー情报。

地点	ソルオール村	要点	在敌人的要求下，ファングー人与敌人进行车轮战，注意自身的回复。（ティアラ、ハーラ-离队）
BOSS	荒くれ者	BOSS	アンデット
BOSS	亲卫队员	BOSS	デスピエロ
备注	战斗结束后，ファング的故事暂时停止，角色换为ティアラ。根据剧情的提示，在地图右上角触发剧情，入手村子的妖圣后，再次返回ファング的车轮战。		
BOSS	ガルド	BOSS	ザンク
报酬	妖圣"ダックス"。	BOSS	ザンク
成员	ガルド加入		

第五章

5-1

在ロロ处 1500G 购得情报，这个区域敌人攻击附带麻痹属性，麻痹状态下无法行动，要注意回复。进入ビューイの谷后，立即返回广场，可购得"ロロの情报屋 4"。

地点	ビュ-イの谷	BOSS	エフオ-ル
BOSS	グナ-ダ・マザ-	要点	该地域中敌人攻击多有毒属性异常，多备解毒剂。
报酬	妖圣"ナイヴィ-"		
备注	エフオ-ル出场即为变身状态，回避率略高，可偷得"黒い腕巻"。		

5-2

ロロの情报屋4（600G）			
地点	キダナル地域	BOSS	NEOゴ-スト ×2
报酬	妖圣"シェイドガン"		
备注	首次获得B等级妖圣，在解放难度会明显提高，等级若太低，不建议马上解放，击败后リプロダクトランク升为B，可以学习新的副武器技能。		

第六章

6-1

2200 购得情报，前往ザワザ平野。ザワザ平野剧情后返回广场，可购得"ロロの情报屋 5"



地点	ザワザ平野
BOSS	アポロ-ネス
要点	将アポロ-ネス的HP削减至一定程度后触发剧情。
BOSS	アポロ-ネス
报酬	妖圣"キュネス"
成员	シャルマン加入

6-2

ロロの情报屋5（980G）			
地点	ビュ-イの谷	BOSS	NEOSEIリュウ
报酬	妖圣"ライブス"		

第七章

地点	地への回廊	BOSS	バ-ナ-ド
将BOSS放倒后，アリン觉醒了女神的部分力量，将众人传送回向日葵庄，同时シャルマン回队。ファング在喷水广场遇见了被人围困的エミリ，救下她之后入手关键道具"エミリのお守り"，并得知她正在寻找杀害哥哥的仇人。另一方面，アリン与ティアラ询问了ロロ成为情报商的理由。			
成员	ビピン加入		
备注	エミリ就是アポロ-ネス的妹妹，而"エミリのお守り"将会在2周目成为让アポロ-ネス加入的关键道具。		

第八章

8-1

地点	カヴアレ沙漠	BOSS	GS アンティス
BOSS	GS BI リュウ		
备注	BOSS身上可以偷出音声出力装置、映像出力装置。		
BOSS	GS ハンニバル		
备注	剧情过后，バ-ナ-ド乱入。		
BOSS	バ-ナ-ド		
报酬	关键道具"フェイスドロップ"		

8-2



进入圣域后先返回都市，可购买"ロロの情报屋 6"。

地点	カヴアレ沙漠/聖域	BOSS	マリアノ
要点	先放倒ザギ，マリアノ血量较低的时候会使用更强的招式。		

8-3

ロロの情报屋6（1980G）			
地点	カヴアレ沙漠	BOSS	NEOグウキヨウ×3
报酬	关键道具"折れたフュ-リ-の刃先"，妖圣"スノウ"。		

第九章

ファング与アリン回到了过去的ソーヨル草原

BOSS	ちんぴらフェンサ-	报酬	妖圣"ライト"
成员	妖圣"クリスティンガ-"		
备注	还是那个最初的小流氓，但是等级已强化。		

第十章

地点	ヤタガン溶窟	BOSS	ドライドン
要点	都是经过强化的怪物，且只有ファングー人出战，要多准备大回复药。先解决3只杂鱼，要记得时刻跟BOSS保持距离，否则陷入包围之后会相当被动。最后的BOSS就慢慢磨即可，多备SP药，以保持输出。		
报酬	妖圣"ニュクス"。		

TIPS 在"シュケス-の塔"完成一定高度后，酒馆老板会送妖圣，分别是妖圣"エルガ-ド"（10F），妖圣"ロウ"（20F），妖圣"ウエス"（30F），妖圣"フォ-ン"（35F）。

第十一章

11-1

进入冰窟剧情后返回广场，可购买“ロロの情报屋 7”

地点	カダカス氷窟	BOSS	フイルンバクトリテス×2
要点	战斗途中触发剧情，ファング与アリン的力量再次增强，变身形态发生新变化，ファング战斗Combo增加一回。		
报酬	妖圣“シグルド”		
成员	ハ-ラ-加入。		



11-2

ロロの情报屋7（3980G）			
地点	ソ-ヨル草原	BOSS	NEO飛竜×3
要点	把ファング作为肉盾即可轻松取胜。		
报酬	妖圣“エイガ-”		

第十二章

12-1

进入ザワザ平野后返回广场，可购得“ロロの情报屋 8”

地点	ザワザ平野	BOSS	アポロ-ネス
成员	ハ-ラ-离队		

12-2

ロロの情报屋8（4980G）			
地点	ヤタガン溶窟	BOSS	NEOKインセクト
报酬	妖圣“グラン・グラン”		

12-3

地点	ルドケ-溶矿炉跡	BOSS	ド・ボルケ-ノ
要点	BOSS有4条血槽，稳扎稳打慢慢磨。		
成员	ハ-ラ-回队		

12-4

BOSS	アポロ-ネス	报酬	妖圣“リイフ”
备注	在第二周目入手“エミリのお守り”后，在这段剧情会改变结局，アポロ-ネス加入队伍，追加剧情对话。		



第十三章

13-1

购得ソルオ-ル村的情报（4980G），进入ソルオ-ル村后返回广场，可购得“ロロの情报屋 9”。在之前的经验之下，ファング绕开了连战，直接赶往地牢找妖圣。

BOSS	荒くれ者
报酬	妖圣“ウンディ-”。
BOSS	ザング
成员	ガルド加入

13-2

ロロの情报屋9（5980G）			
地点	カダカス氷窟	BOSS	NEOカラドリウス×3
报酬	妖圣“フレイア”		

第十四章

14-1

在ロロ处购得ビュ-イの谷的情报（7980G）。进入ビュ-イの谷后返回广场，可购得“ロロの情报屋 10”。



地点	ビュ-イの谷	BOSS	エフオ-ル
报酬	妖圣“ハルピュア”		
成员	エフオ-ル加入		

14-2

ロロの情报屋10（8890G）			
地点	ソルオ-ル村	BOSS	NEOカンヘル×3
报酬	妖圣“ウアルウエイン”		

第十五章

15-1

向ロロ购得情报（10800G）后，开放地への回廊，返回广场可购得“ロロの情报屋 11”

地点	地への回廊	BOSS	ビビン
要点	ビビン的技能伤害单发在1000~2000左右，若等级不足会马上陷入危机。		
成员	ビビン加入		
报酬	妖圣“ミナリ”、“エルフアス”、“ヴィント”。		

15-2

ロロの情报屋11（9980G）			
地点	ビュ-イの谷	BOSS	NEOゴルロイス
备注	暗杀有效		
报酬	妖圣“ジンライ”		

TIPS 在游戏到达中后盘开始就可以购买女性角色的泳衣，均价50000G：シックなビキニ（テイアラ），すくみず（エフオ-ル），おしゃまな水着（ロロ），派手なビキニ（ハ-ラ-）。

第十六章

16-1

刚回到向日葵庄，大家正在开心地打牌的时候，シャルマン带着一帮人来偷袭。

BOSS	亲卫队员×3
要点	途中シャルマン下达指令集中攻击ティアラ，但是シャルマン本人并不会参战，迅速放倒亲卫队员即可。
备注	在第二周目アポロ-ネス成为同伴后，在"川べり"会增加アポロ-ネス和エミリ两兄妹的剧情。

16-2

ロロの情报屋12（10000G）			
地点	ザワザ平野	BOSS	NEOWフエメラル×5
要点	5个小精灵血厚，攻击倾向为范围攻击，附带的变身禁止状态也很麻烦，多备"圣净丸"以消除状态。		
报酬	妖圣"ボウア-"		
备注	首个A级妖圣，解除封印之后リプロダクトランク升为A，开放更多的武器技能。		

第十七章

17-1

地点	カヴアレ沙漠	BOSS	GS BIリュウ、GSハンニバル、GSアンティス
要点	还是以前那3只守卫，但是这次HP和攻击力都大幅提升，尤其还是3只同场，建议出战的3人平均等级至少32以上，集中输出逐一解决。		

17-2

ロロの情报屋11（9980G）			
地点	ルサムド冰穴（进入冰穴后返回喷水广场，可购得"ロロの情报屋13"）	BOSS	マリアノ
要点	最深处剧情战斗，削减HP触发剧情再战。		
报酬	マリアノ、ザギ		

17-3

ロロの情报屋13（12080G）			
地点	カヴアレ沙漠	BOSS	NEOハンニバル×2
报酬	妖圣"レイナイト"		

第十八章

18-1

剧情后去广场处找**ロロ**，可惜她并没有**フエイスドロップ**的情报，在**ハ-ラ-**的建议下，众人前往逆棣的円塔（进入塔后返回广场可购得"**ロロの情报屋14**"），在塔的深处，看见了与**アリン**极为相似的3个BOSS……



BOSS	虚像アリン～梦、虚像アリン～无、虚像アリン～幻
要点	技能"创生の光"要特别注意，哪怕是45级也就3发左右的事情。战法仍是集中击破，建议刷一下级再来战斗。注意，物理攻击900以下，普通攻击基本对BOSS无效，冰属性攻击对BOSS有特效，因此エフオ-ル的冰属性攻击在此显得尤为重要，配合冰属性强化的妖圣加强输出。此外，回复也是这一战的要点，因此回复人员等级也不可太低，以免拖后腿。
报酬	关键道具"フエイスドロップ"。

18-2

ロロの情报屋14（15080G）			
地点	ルドケ-溶矿炉	BOSS	NEOBIリュウ×2
报酬	妖圣"ギズミイ"		

第十九章

在向日葵庄发生**エフオ-ル**跑错房间睡觉的剧情过后，在宿屋迎来结局分支关键，本作共3个结局，**アリン** END，**ティアラ** END和普通END：



アリンEND：这里只看**アリン** SUB对话"一心同体？"，不看**ティアラ**的对话。

ティアラEND：**アリン** SUB与**ティアラ** SUB对话都看。

普通结局：这里的对话都无视。

第二十章

20-1

地点	ゼッペリア渓谷（进入地图后返回广场可购得"ロロの情报屋15"）	BOSS	パイガ
要点	四天王最弱之一，变身、必杀、魔法轰之。		
备注	打完BOSS后会广场可购得最后的"ロロの情报屋16"。		



20-2

ロロの情报屋15（22000G）			
地点	ルサムド冰穴	BOSS	NEO帝青竜
报酬	妖圣"ラミミミ"		

ロロの情报屋16（45000G）			
地点	地への回廊	BOSS	帝金竜
报酬	妖圣"メディス"		

第二十一章

地点	カヴアレ沙漠/聖域		
BOSS	エリフイデイウム	BOSS	エリフイデイウム
要点	将BOSS的HP削减一定程度触发剧情。		
成员	ロロ加入队伍		
备注	完成ロロの情报屋1～16后，ロロ才会加入。ロロ的任务不会继承完成度，需要在一周目内完成。		

TIPS 在游戏前半段达到酒馆委托B级以上，回到过去之后能触发酒馆剧情，出现B级的紧急委托（这个任务是限时的，做完回到过去之后，在沙漠的旅人老头和小萝莉会逃过一劫（若没有达到要求，回到过去后，他们会被シャルマン杀害，妖圣会被夺去）来到酒馆，送给玩家A级妖圣。

第二十二章

天への階

第一层	
从左路而上，途中需要多次跳跃，如果之前有合成飞翔石，那将会轻松许多。	
BOSS	マリアノ、亲卫队员B、亲卫队员C
要点	将マリアノ削减至一定程度触发剧情，ティアラ脱离战斗，エフォ-ル与ガルド也暂时脱离队伍，事先应该多培养其他队员。当マリアノ的HP削减至一定程度后会使用“福音の鐘”，单发伤害2000左右。
第三层	
BOSS	バ-ナ-ド
报酬	关键道具“折れたフュ-リ-の刃”。





第五层			
BOSS	シャルマン	BOSS	邪神シャルマン
备注	削减HP触发剧情。		
BOSS	邪神シャルマン		
备注	削减体力触发剧情。		
BOSS	邪神シャルマン		
要点	ファング变身，附加攻击up状态，打开本气后，普通攻击即可。		

酒馆委托

关键委托只需完成一定数量便会出现，随着委托的不断完成，还会追加新的任务。**※ 此处非完整委托列表，仅供参考。**

等级	名称	条件	备注
E讨伐	マスタ-の独り言	オルソラセス×5	ソ-ヨル草原（エネミ-变化）
E讨伐	人助け	エリゴス×1	ソ-ヨル草原（エネミ-变化）
E讨伐	マスタ-曰くいい仕事	ジャイアント	ヤタガン溶窟
E讨伐	金运アップ	スタッフラヴアン×1	ヤタガン溶窟（エネミ-变化）
E讨伐	紧急事态！街道封锁！	ラヴアン×3	ヤタガン溶窟
E讨伐	断りづらい依赖	アイスシャ-ク×3	カダカス冰窟（エネミ-变化）
E讨伐	嫌な感じの行商人	ヒッポグリフ×3	カダカス冰窟
E讨伐	冱えわたるマスタ-のカン	グナ-ダ×5	キダナル地域
E讨伐	マスタ-の店を救え！	ゾンビ×1	キダナル地域
E讨伐	依赖人はマスタ-の知人か？	ゴ-スト・リ-ダ-×2	ソルオ-ル村（エネミ-变化）
D讨伐	旅人を守れ！	ポイビ-×5	ソルオ-ル村
D讨伐	ゴ-ストの事情	ゴ-スト×1	ソルオ-ル村（エネミ-变化）
D讨伐	マスタ-おすすめの依赖	ランドシャ-ク×2	ビュ-イの谷（エネミ-变化）
D讨伐	マスタ-笑颜の胁迫	サンダ-バ-ド×5	ビュ-イの谷
D讨伐	褒められると悪い气はしない	スプリンエフエメラル	ザワザ平野 最东部（エネミ-变化）
D讨伐	人气の酒の危机的状况	ア・ンモ-ン	ザワザ平野
D讨伐	行商人组合からの依赖	サイクロプス×3	地への回廊
D讨伐	ストレスが溜まったあなたへ	ムリアン×5	地への回廊
D讨伐	腕利きのフエンサ-ならば	グ-ル×3	カヴアレ沙漠
C纳品	コレクタ-老人【重要】	火雷の精石×1、冰风の精石×1	クエストランクCへ升格
C讨伐	人助けで恋爱运アップ	ラヴアビ-トル×2	ヤタガン溶窟（エネミ-变化）
C讨伐	マスタ-のチラ见	飞龙×5	地点：ソ-ヨル草原（エネミ-变化）
C讨伐	人并みのフエンサ-なら	エリゴス×3	地点：ソ-ヨル草原（エネミ-变化）
C讨伐	荒くれシエルゴニアタイト！！	シエルゴニアタイト×5	地点：ヤタガン溶窟（エネミ-变化）かたつむり
C讨伐	适度な运动！？	オ-タムフエメラル×2	地点：ザワザ平野（エネミ-变化）
C讨伐	腕利きならば	RYOKU リュウ×1	地点：ザワザ平野
C讨伐	良心を试される依赖	フレビ-×8	地点：ルドケ-溶矿炉迹
C讨伐	赖むならハッキリと！	帝赤龙×3	地点：ルドケ-溶矿炉迹/奥（エネミ-变化）
C讨伐	轻い腕试し？	下つ端×5、ポイビ-×10	ソルオ-ル村、ソルオ-ル村（エネミ-变化）
C纳品	若者の流行は理解不能	そこそこな毛皮	カダカス冰窟的ヒッポグリフ
C纳品	割りのいい仕事	药草×5	地点：ヤタガン溶岩窟とかの隐し宝
C纳品	店の里メニュ-	毒针×5	地点：ソ-ヨル草原のビ-
C纳品	乱获防止の兼ねて	绮丽な甲壳×2	地点：ザワザ平野的“キラ-マンティス”或ヤタガン溶窟（エネミ-变化）的ラヴアビ-トル掉落
C纳品	逆恨みつて怖い	ボロボロの翅×5	地点：地への回廊のムリアン
C纳品	用途が气になる依赖	マヒ针×5	地点：ザワザ平野
C纳品	近顷值段が高腾しているブツ	高集积回路×1、伤ついた装甲×5	-
C纳品	疑惑の研究所	そこそこな毛皮×5、ボロボロの翅×5	-
C纳品	マスタ-も意外にミ-ハ-	锐いくちばし×5、绮丽な羽×1	地点：ルドケ-溶矿炉迹
C讨伐/纳品	もうどっちもメインで	RYOKU リュウ×1、龙の牙×5	ザワザ平野のRYOKU リュウのドロップ
C讨伐/纳品	人助けと言われると断りづらい	クラブインセクト×3、绮丽な甲壳×5	地点：ルドケ-溶矿炉迹
C讨伐/纳品	依赖人の私怨のかほり	ゴ-スト×1、エクトプラズム	地点：ソルオ-ル村
B纳品	ロボの研究【重要】	超集积回路×5	地点：ルサムド冰穴“自走炮レッド”掉落
B讨伐	困っている人を助けてあげたい	ポイビ-×5、ビットα×5	地点：ソルオ-ル村
B讨伐	气に食わないことって？	サンダ-バ-ド×3、アクエア×5	地点：ビュ-イの谷
B讨伐	暖かい季节になってきたので	キングメカペンペ-、カイザ-メカペンペ-	地点：地への回廊（3F）（エネミ-变化）
B讨伐	受けて损はない依赖	ムリアン×5	地点：地への回廊
B讨伐	酒屋のピンチ	シュツルムシャ-ク×5、ムリアン×10	地点：地への回廊
B讨伐	优先に	デスイ-グル×3、ムリアン×6	地点：地への回廊（4F）
B讨伐	轻く捻ってやろうぜ	グ-ル×5	地点：カヴアレ沙漠
B讨伐	新しい仕事	アイスベア×5、アイスホ-グ×2	-
B纳品	早く欲しいらしいです	铜矿石×5	-
B纳品	クリ-ンな依赖	仲间の证、药草	地点：ソルオ-ル村の人型
B纳品	混ぜるな危险！	满月草×1、一夜草×1	ビュ-イの谷的隐藏宝箱。
B纳品	その言い方は卑怯だ	锐いくちばし×5、绮丽な羽×3	-
B纳品	二つないと困るんだ	土の石、ミスリル石	-
B纳品	时间があるときにでも	魔兽の爪	-
B纳品	言われなきゃ谁もしない	エクトプラズム×5、美しい魂魄×1	-
B纳品	今どきの学校ってすごい	土の石×2、アマゾナイト×1	-
B讨伐/纳品	うまくできれば一石二鸟	スパルナ×1、そこそこな毛皮	-
B讨伐/纳品	个人的な依赖	グ-ル×5、美しい魂魄	地点：カヴアレ沙漠
B讨伐/纳品	行きがけの驮赁	ア-スゴ-レム×2、土の石×2	地点：カヴアレ沙漠
A纳	品续コレクタ-老人【重要】	炎岚の贵精石×1、冻水の贵精石×1、轰土の贵精石×1	-
A讨伐	ぜひあなたにと言われると弱い	自走炮レッド×5、アイスマン×2	地点：ルサムド冰穴
A讨伐	マスタ-の知り合いの知り合い	フレスベルグ×2、ビットθ	地点：逆梓の圆塔
A讨伐	断れば正义感を疑われる	レプテイリアン×3	地点：逆梓の圆塔（エネミ-变化）
A讨伐	谁にでも赖める仕事ではない	シエルワ-ム×5	地点：ゼッペリア溪谷
A讨伐	杂鱼と杂鱼と杂鱼の友情	シエルワ-ム×10、スラッシュシャ-ク×5、バ-サクビ-×5	地点：ゼッペリア溪谷

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

等级	名称	条件	备注
A纳品	水分禁止	龙红石×2	地点：ルサムド冰穴（エネミ-变化）冰龙
A纳品	乐胜かもしれない	伤ついた装甲×5、超集积回路：自走炮レッドから回路	
A纳品	マニアの世界は底なし沼	オ-パ-ツ 水晶ドクロ×3	逆祥の圆塔（エネミ-变化）レプティリアン
A纳品	转卖屋からの依赖か?	绮丽な装甲×10、高集积回路×3、高出力エンジン×3	
A纳品	特别感あふれる依赖	ボロボロの羽×10、煌めく羽×3	
A讨伐/纳品	こだわりあのある依赖人	冰龙×6、龙の爪×6	地点：ルサムド冰穴（エネミ-变化）
A讨伐/纳品	マスタ-の知り合いの赖み	スレ-ンドラジット×3、煌めく羽×5	地点：逆祥の圆塔（エネミ-变化）
A讨伐/纳品	お得意样からの急ぎの依赖	スラッシュシャ-ク×5、绮丽な鳞×10、煌めく鳞×3	地点：ゼッペリア溪谷
S讨伐	峠の魔物【重要】	帝黑龙×3	地点：ゼッペリア溪谷（エネミ-变化）

难题攻关

难点素材	出处
高集积回路	マシン・ガ-
伤ついた装甲	ルサムド冰穴的"自走炮レッド"
ボロボロの翅	ルドケ-溶矿炉迹的"フレビ-"
そこそこな毛皮	ルドケ-溶矿炉迹的"ブレイズベア"，カダカス冰窟的ヒッポグリフ
そこそこな毛皮	カダカス冰窟的ヒッポグリフ
マヒ针	ザワザ平野的"パラビ-"
绮丽な甲壳	ザワザ平野的"キラ-マンティス"
灼热溶岩石	燃炎の石×3
燃炎の石	炎の石×5，或是在ルドケ-溶矿炉迹的隐藏宝箱，也会出现炎の石
炎の石	ルドケ-溶矿炉迹在"ホウオウ"身上盗取
疾风怒涛石	疾风の石×3
疾风の石	风の石×5或ビュ-イの谷的隐藏宝箱
风の石	在ビュ-イの谷第一张地图的最右边刷隐藏宝箱
冻水の贵精石	流水の石×1、绝对零度石×3
绝对零度石	冰冻の石×3
冰冻の石	冰の石×5
流水の石	水の石×5
冰の石	在初期ルサムド冰穴的"アイスホ-ク"身上盗取
水の石	在カダカス冰窟的"ウィンティ"身上盗取，隐藏宝箱中低几率出现冰冻の石
轰土の贵精石	轰雷の石×1、雨不破块石×1
轰雷の石	雷の石×5
雨不破块石	地力の石×3（「生成された铁钢」作ったらレシピが栏に出た//铁矿石×3、银矿石×1）
地力の石	土の石×5
土の石	在カヴアレ沙漠的"ア-スゴ-レム"身上盗取
雷の石	在ビュ-イの谷的"サンダ-バ-ド"身上盗取（ザワザ平野的隐藏宝箱：雷の石、铜矿石）

修复フューリー

步骤一：收集部件

"折れたフューリーの刃"：在"天への阶"第三层与バーナード战斗后获得

"折れたフューリーの刃先"："ロロの情报屋6"与NEOグウキヨウ战斗后获得

"折れたフューリーの柄"："ロロの情报屋3"与NEOバクトリテス

步骤二：修复されたフューリー

ひび割れたフューリー×1

"生成された铁钢"（铁矿石×3，银矿石×1，在"地への回廊"的隐藏宝箱中收集）

步骤三：磨かれたフューリー

修复されたフューリー×1

生成されたミスリル银×1（ミスリル石×3、银矿石×1）

步骤四：获取妖圣

在完成了前几个步骤后，退出世界地图，再返回宿屋触发事件。前往"カヴアレ沙漠/圣域"入手妖圣"リタ"。



宿屋

"ギャラリー"开放

高级そうな绘画の画集：在"ビューイの谷"地图的后期西边右下的宝箱。

映像出力回路×2：在GS BI リュウ身上盗取

超集积回路×2：在カダカス冰穴（后期）自走炮レッド掉落

"サウンド"（全40曲）开放

黑い圆盘：在"カヴアレ沙漠"北部存档点左边的宝箱。

音声出力回路×4：GS アンティス（前期物理攻击666的那只）偷盗和掉落，GS BI リュウ（掉落），EX自走炮シルバー（掉落），カヴアレ沙漠（后期）ガーディライザー（偷盗）

高集积回路×2：マシン・ガンナー（掉落），GS BI リュウ（偷盗）

飞翔石

效果	跳跃力增高
飞翔石のかけら×5	后期ビュ-イの谷中的サンダ-バ-ド掉落。
春を运ぶ绮罗羽×1	ザワザ平野（使用フユ-リ-的"エネミ-变化"）地图中出现的小妖精"スプリンエフエメラル（粉色头发）"身上盗取。
美しい青い宝石×1	后期的ルサムド冰穴第2次与マリアノ战斗的时候盗取（在17-2的战斗）。

终盘素材状况

冰の石	
ルサムド冰穴	在アイスホ-ク（偷盗），用ガルド的"强夺"提高几率。
カダカス冰窟（隐藏宝箱）	冰の石、冰冻の石、质の悪い铁矿石

炎の石	
ルドケ-溶矿炉迹	ホウオウ（偷盗）
ルドケ-溶矿炉迹（隐藏宝箱）	炎の石、银矿石、燃炎の石、铁矿石
ヤタガン溶窟（隐藏宝箱）	炎の石、燃炎の石

雷の石	
ビュ-イの谷	サンダ-バ-ド（偷盗）
ザワザ平野（隐藏宝箱）	雷の石、铜矿石

水の石	
カダカス冰窟	ウエンティ（偷盗），用ガルド的"强夺"提高几率。

风の石	
ビュ-イの谷（隐藏宝箱）	风の石、水の石、铁矿石

土の石	
カヴァレ沙漠	アースゴーレム（偷盗）

金矿石	
天への阶（在隐藏宝箱有概率出现）	金矿石、银矿石、土の石、アマゾナイト、ミスリル石、オリハルコン
"地への回廊"（在隐藏宝箱有概率出现）	银矿石、铁矿石、ミスリル石、アマゾナイト、よく效く药草、一夜草、マンドラゴラ

角色培养

主力

ファング | 武器 剑 | 属性 火 | 固有技"本气"

吃货男主人公，ファング血多防高攻强，是一个不错的主力输出单位，他的攻击方式偏向普通攻击，后期由于男主比其他角色多一段攻击combo，其固有技还能与其变身效果叠加，因此普通攻击爆发性远高于其他角色。固有技"本气"效果为攻击增加1.5倍，通常攻击的一击都要消费30SP，必杀技与魔法消耗SP为平时的1.5倍，效果可以与变身叠加。初期战斗时可以使用"フレイムアサルト"迅速提高变身槽变身，到后期才能习得的范围大剑技"エクステンドエッジ"能迅速削减敌人HP，同时快速积攒变身槽变身碾压。建议重点强化物理攻防、变身与combo回数。

推荐连招：エッジ→ランブ→ランブ→ランブ→ランブ

ティアラ | 武器 剃刀 | 属性 水 | 固有技"バリア"

隐藏受虐狂，在男主的嘲讽下会感到相当愉悦。就前期而言，女主的实用性不大，固有技"バリア"只能单方面强化防御而且不能攻击，但回复技能则是相当宝贵。初期开场使用"フロ－イングスラッシュ"积攒变身槽，然后依靠变身后的范围技输出，单体连击数高但是攻击力低。后期强化魔法攻击力，习得范围技"シェルスト－ム"后可以作为后方强力的输出与回复单位。建议重点强化魔法攻击、物理防御、攻击射程与变身，后期再强化combo。

推荐连招：ナギ→シャリンナギ→シャリンナギ→シャリンナギ

エフォ－ル | 武器 弓 | 属性 冰 | 固有技"暗杀"

初加入就有35级，能力不俗，尤其她固有技恐怖的爆发性。"暗杀"实用性大，虽说不是必中技能，但也有相当高的命中率，尤其是该技能还会随等级增高命中几率，无视HP水平秒杀指定对象(对剧情BOSS无效)，发动技能后有长时间的硬直，受到一定程度的伤害会自动解除。变身槽在习得"ルナティックダンス"后积攒效率提高，加上攻击范围广，是优秀的远程输出。战斗中要有效利用"暗杀"从而提高效率，在复数敌人的场合先集中攻击，然后利用肉盾拉仇恨时使用暗杀。

推荐连招：アロ－→ツイゴロシ→ツイゴロシ→ツイゴロシ

次主力

ハ－ラ－ | 武器 手枪 | 属性 土 | 固有技"分析"

队伍中唯一的御姐，也是最没有常识的女性，攻击方式相当粗犷，也是初期最早拥有全体攻击技能的角色，由于枪命中率的问题，后期基本少有出场机会。固有技能"分析"实用性不大，在BOSS战中所起的作用也较小。

ガルド | 武器 镰刀 | 属性 风 | 固有技"フルスイング"

操着奇特口音的和风男子。ガルド的主武器镰刀命中率低，加上固有技"フルスイング"效果为攻击力上升2倍，命中下降一半，这使得他的实用性降低，可通过后期拳套以及剃刀技能补短。ガルド是队伍中偷盗角色之一，偷盗技能有三种，几率随之增高，部分关键道具只能通过盗取的方式获得，因此还是有培养的需要。偷盗技能"くすねる"，"夺う"，"强夺"几率依次增大。(注：并非所有敌人都可偷盗，部分敌人身上不携带任何道具。)

シャルマン | 武器 剑 | 属性 光 | 固有技"正义の觉悟"

总是引起ファング与ガルド不爽的帅哥，虽然是音痴但是却能演奏一手好钢琴。固有技效果与ファング固有技效果相同，攻击加1.5倍，通常攻击的一击消费30SP，必杀技与魔法消耗SP增加1.5倍，可以与变身叠加。变身形态下没有专属招式，只是一个路过的队友，无需下功夫培养，在第二周目干脆黑化，最后被邪神附体，成为最终BOSS。

アポロ－ネス | 武器 大剑 | 属性 暗 | 固有技"挑发"

正直的笨蛋武痴，为了追求更高的境界，切断了与过去的一切联系(自称)。第二周目获得他妹妹的守护符之后，在过去与他战斗之后的剧情改变，爽朗地加入了主角一行人。由于ファング知道アポロ－ネス有一个妹妹，アポロ－ネス曾一度认为ファング是跟踪狂，也因此被ファング笑他是隐藏妹控。アポロ－ネス所使用的武器大剑与镰刀一样，命中率低但威力高，他的招式较少，但是霸气。武器强化以物理攻击与连招为主，多学习火箭筒的招式以弥补输出不足。

ピピンス | 武器 拳套 | 属性 雷 | 固有技"说得"

头上插了一把剑，让人误以为是妖圣的神秘生物，说话方式相当老成，也是一个话唠，有莫名崇高的绅士精神。固有技"说得"可以将目标一名驱逐出战场，可以近似的理解为"暗杀"的和平版，但是对于剧情战斗或剧情BOSS无效。拳套的速度及威力尚可，变身后能使用圣剑Excalibur(用自己的脚)。由于武器属性偏向物理输出，因此范围性的魔法输出并不理想，后期复数敌人更是难有突破性打击，但对付BOSS有可观的连击数与输出。

ロロ | 武器 长枪 | 属性 光 | 固有技"ゴルドの辉き"

本体为妖圣的守财萝莉，这也解释了她情报通的理由，要拿到这个萝莉需要完成她16个任务才能在终章之前得到她。ロロ的变身是独特的魔法少女变身方式，也就是变回她原来的样子。她所使用的雪糕状长枪命中率较为欠缺，也只能靠别的武器补短。她的固有技效果若成功，则追加报酬金；失败，则在原有的报酬金基础上减少，在刷钱的战斗中可以碰碰运气。后期才能入手的角色，主要强化魔法攻击，虽然也有偷盗技能，但是远比不上ガルド。



奖杯篇

白金指南

本作白金难度较高，奖杯中需要刷的较多，最麻烦的是铜杯的"お金持ち！"，全部角色99级。其余的大部分奖杯在刷这两者的过程中基本都可以拿齐。由于有三个奖杯分别对应三个故事结局，因此至少也要通关3次。另外，若是情报屋的任务有没完成的，那就要再经历一周目了。

奖杯总数	29	铜杯	12	银杯	11	金杯	5	白金	1

白金难度	6/10
白金所需时间	140小时以上，视个人情况而异
在线奖杯	0
最少通关数	3
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无



白金路线

1、第一周目的时候尽量完成**ロロの**情报屋(1～16),让**ロロ**成为同伴避免多周目的劳动。

2、"**エリ－トフェンサ－**集团"的准备工作:全员尽早学会"**ラ－ニング**"技能,即使不参加战斗也有经验值分成,将武器中的**コンボスロット**升满、物理攻击10、变身10、射程8、习得"**女神の祝福**"。

3、关于S级的妖圣,有两种方式入手:一是完成酒馆的S级委托。二是在流程中收集"**折れたフューリーの刃**"、"**折れたフューリーの刃先**"和"**折れたフューリーの柄**",其中两个来自情报屋的任务3和6,另一个则是最终迷宫第三层的BOSS掉落,需要回都市修复合成。

4、在第三周目可以收集所有除金钱以外的奖杯,剩下的是就是刷钱,达成白金。

最高のフェンサ
白金

取得条件: 获得所有的奖杯

冒険のはじまり
铜杯

取得条件: 成为**アリン**的**フェンサ－**

ここは…どこだ?
铜杯

取得条件: 被送到未知的世界
奖杯说明: 剧情奖杯

進化する力
铜杯

取得条件: **アリン**获得新的力量
奖杯说明: 剧情奖杯

ティアラエンド
金杯

取得条件: 观看**ティアラ**的结局
奖杯说明: 在向日葵庄发生**エフォ－ル**跑错房间睡觉的剧情过后,观看**ティアラ**与**アリン**的SUB对话。

アリンエンド
金杯

取得条件: 观看**アリン**的结局
奖杯说明: 在向日葵庄发生**エフォ－ル**跑错房间睡觉的剧情过后,只看**アリン**的SUB对话。若手快点到**ティアラ**的对话,那就只能在下一周目才能完成。

ノ－マルエンド
银杯

取得条件: 观看普通结局
奖杯说明: 在向日葵庄发生**エフォ－ル**跑错房间睡觉的剧情过后,不看**ティアラ**与**アリン**的SUB对话,直接继续故事。

全封印解除
银杯

取得条件: 解除邪神与女神之剑的所有封印
奖杯说明: 除了S级和部分A级的封印,最快也要2周目才能完成。

ベルセルク
银杯

取得条件: 打倒1万个敌人
奖杯说明: 多注意刷怪,基本在第三周目途中即可完成。

ハイテンションフェンサ－
银杯

取得条件: 提升士气到最大共计300次
奖杯说明: 多使用高连击数的必杀技或魔法。

怒涛のラッシュ
银杯

取得条件: 使出250连击
奖杯说明: 最快拿到这个奖杯需要高连击数的全体攻击技能,最符合要求的就是**ハ－ラ**－变身后的必杀,找4个以上怪物同场,一发变身消耗HP的必杀技就可以解开(275hit)。

付き合いの長さ
铜杯

取得条件: 游戏时间超过20小时

剣の示す道
铜杯

取得条件: 使**アポロ－ネス**成为伙伴
奖杯说明: 第二周目获得"**エミリのお守り**"后,剧情会发生改变,**アポロ－ネス**加入队伍。

世界とお金と
铜杯

取得条件: 使**ロロ**成为伙伴
奖杯说明: 完成"**ロロの**情报屋1~16"。由于多数任务都是在进入主线任务地图后出现,需要马上返回喷水广场购买,一旦错过就无法完成目标。

アヴァランチマスタ－
银杯

取得条件: 触发**アヴァランチアタック**100次
奖杯说明: 在不被敌人发现之前发动先制攻击100次。

エアマスタ－
银杯

取得条件: 进行300次空中连段
奖杯说明: 奖杯本身不难,在连招第二招加入浮空,后续招式为浮空追击,多次即可完成,但不可跳过战斗动画。

超高火力
银杯

取得条件: 最大伤害超过10万
奖杯说明: 看上去十分夸张的奖杯,但只要角色到99,一下完事,甚至在练级的过程中不知不觉就可得到。

最強への道
铜杯

取得条件: 将任意一人升到99级
奖杯说明: 推荐在**シュケス－の**塔25层之后刷级。

エリ－トフェンサ－集団
金杯

取得条件: 全员升到99级
奖杯说明: 与"**最強への道**"奖杯相似,时间问题。

初めての強化
铜杯

取得条件: 首次进行武器强化
奖杯说明: 获得WP点数之后任意升级一项便可解锁。

フュ－リ－マイスタ－
银杯

取得条件: 将任意1把武器强化到最大
奖杯说明: 不仅是属性,必杀、魔法、连击等都包括在内,因为有限制,所以至少要解放S级的封印才可完成。

妖聖との絆
铜杯

取得条件: 将妖圣中的任意一人升到10级

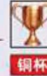
シュケス－の塔完全制覇
金杯

取得条件: 攻略**シュケス**－之塔40层
奖杯说明: 即至少有40把**フュ－リ－**才可将塔升至40层。

凄腕の仕事屋
银杯

取得条件: 获得任务评价S
奖杯说明: 酒馆委托有关,可以反复刷,后期任务难度较高,需要多次尝试。

お金持ち!
铜杯

取得条件: 所持金超过1亿
奖杯说明: 这个铜杯是本作最大的难点,并不包括曾获得的金额数,而是现在手持金额数。本作获得金额数较小,但这个数额实在过于庞大。现在DLC地图最高金额是一局5万以上,慢慢刷即可。

邪神再封印
金杯

取得条件: 使用**ゴッドリプロダクト**封印邪神

アマチュア
铜杯

取得条件: 进行50次战斗

ベテラン
铜杯

取得条件: 进行200次战斗

プロフェッショナル
银杯

取得条件: 进行500次战斗



信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

BATTLEFIELD 4

单机战役通关需要 6 个小时，全收集完成需要 8 个小时左右。

文 时雨 & 绝地战警

美编 心の永恒

BATTLEFIELD 4		EA	主视角射击
PS3	BATTLEFIELD 4		美版
	2013年10月29日	单机1人，在线2～26人	59.99美元
	无对应周边	对应玩家年龄：17岁以上	

"《BATTLEFIELD》系列"历经多年的发展，在玩家中得到了不错的口碑，也替代了"《荣誉勋章》系列"成为EA的看家主视角射击游戏。作为"《BATTLEFIELD》系列"的最新作，《BATTLEFIELD 4》以网战为主，单机战役为辅的格局登场。因此在本次攻略中，我们将会为各位玩家详细剖析网战系统，征服模式下的地图分析，登场的武器和载具数据以及一些有趣玩法。而虽然说是单机战役为辅，但本次的单机游戏表现还是值得称道的，依靠制作组多年的制作经验也算是给玩家们交了一份合格的成绩单，因此我们也会为各位玩家带来单机的全收集，包含武器和狗牌，闲话不多说，下面来看看详细攻略吧。"



战前整备

基本操作

操作	作用
左摇杆	移动 / 冲刺（按下）
十字键↑	配件
十字键←	配备 1
十字键→	配备 2
十字键↓	射击模式
右摇杆	移动视角
R3 键	近战
× 键	跳跃
○键	蹲下 / 卧倒（按住）
□键	上弹 / 互动（按住）
△键	切换武器 / 捡起（按住）
R2 键	小队攻击指令 / 使用战术面具（按住）
L2 键	使用手榴弹
R1 键	开枪
L1 键	进入瞄准模式
START 键	菜单
SELECT 键	战斗记录

注：使用载具时的操作和基本操作类似，记得按住□键为进出载具即可。

基本界面



1、战斗记录提示　2、当前目标　3、雷达　4、当前武器的特性
5、攻击命令状态　6、子弹数目　7、手雷数目　8、当前HP

HP 相关

与许多主流的主视角射击游戏相同，本作存在着HP的概念。但与其他游戏不同的是，本作会直接将HP表示出来。最大为100，受到敌人攻击会有不同程度的减少。减少的程度与受到的攻击种类有关系。杀伤性越高、游戏难度越高，敌人的攻击力越高，扣除的HP也会越多。当HP减少到一定程度之后HP提示会变红，屏幕也会变得模糊进入濒死状态。如果继续攻击，HP减少到0的时候就死亡，如果能躲避敌人攻击，在一定时间内不受攻击就会回复。难度越高回复速度就越慢。

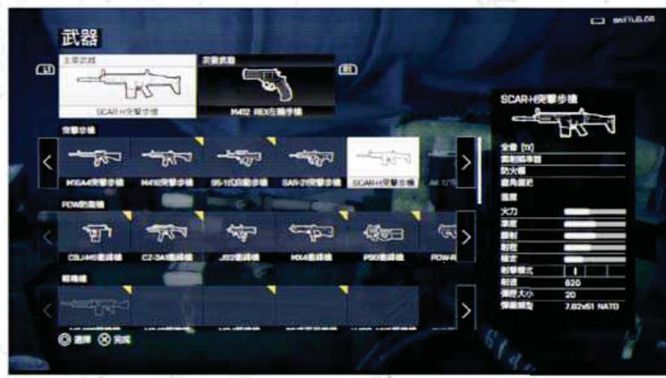
玩家进入载具的时候，根据载具的不同也会有相应的装甲值。受到攻击的时候也会减少，在载具被打爆之前如果不迅速出来的话，玩家也会丧生。

武器箱和配备箱



玩家一般在关卡开始或者是推进到一定阶段之后可以找到武器箱和配备箱。武器箱可以让玩家更换身上持有的两把武器，而且有一点很人性化，只要玩家已经拥有了该武器，无论是什么关卡都可以随时选择使用。因此玩家可以先在低难度中通关，取得好武器之后再挑战高难度。武器箱的武器分为突击步枪、PDW防卫枪、轻机枪、狙击步枪、卡宾步枪、霰弹枪、精确射手步枪和配枪。在单机模式下，解锁的方式除了依靠在战斗中捡取之外，还能通过游戏中的关卡小任务奖励得到，除了这些之外，还能通过在网战下升级和完成挑战得到剩下的武器。

与武器箱相对，配备箱中玩家可以得到一些特殊装备，但与武器箱不同，所提供的装备一般与接下来所要遇到的敌人有所关联。比如遇见坦克，配备箱就会有C4导弹、地雷等武器。一般分为反步兵、对空、对坦克和反装甲几种装备。



分数及关卡小任务

在战役模式中，当玩家杀敌或者完成一系列的表现之后会获得分数，分数达到一定程度之后就能解锁相应的武器。具体的解锁条件会在后文说明。想要获得高分数，连续击杀是最好的方式（在短时间内连续杀敌），同时在濒死、爆头、破坏载具和近身杀敌等方式下也能获得更高的分数奖赏。

新增动作要素

探身射击：本作中正式加入了探身射击系统，当玩家躲在掩体边缘时，会看到人物的持枪角度同一般情况不一样，这就在提示玩家当按下瞄准键时可以进行探身射击了，探身射击可以让玩家减少中弹面积，增加玩家存活率。不同于第一人称掩体系统，它的动作频率要小于第一人称掩体系统，判定范围也比较小，不至于因为一个误操作而让自己错失歼敌良机或者让自己丧命。

潜水：本作中玩家可以潜水，这让玩家在水中的存活率大大提高——玩家可以潜入水里避开敌人视线，甚至还可以通过潜水发起奇袭。同时玩家也可以在水里急泳，还可以直接爬上高自己半个身位的石墙。

TIPS 积极使用辅助瞄准能让游戏的难度大幅度下降。

狗牌



狗牌算是"《BATTLEFIELD》系列"的经典设定之一了，分为左侧狗牌和右侧狗牌，一般来说右侧狗牌比较难获得。狗牌也是战役中的收集要素之一，在每个战役开始之前都能看到相关的狗牌收集数量。在战役中狗牌是比较隐蔽的状态，需要玩家用心进行寻找才能找到，战役中的狗牌位置会在流程中列出。除此之外，另外一部分狗牌会根据玩家在游戏中的选择得到，最后一部分则需要玩家通过网战和挑战来获得，玩家可以通过刀杀（触发动画）获取敌人的狗牌，这对对手来说是一种挑衅。获取敌人狗牌后不可佩戴，可在个人信息里查看。

射击手感和技巧

熟悉"《BATTLEFIELD》系列"的玩家相信都很清楚，这个系列一直延续着较为真实的射击手感。因此玩家们会感受到不同武器带来的后坐力差异，同时如果是远程武器还需要考虑到重力等问题。一旦玩家开枪乱射，准心乱飞的情况是非常严重的，建议使用点射或者两三发射击的方式。如果玩家的武器能架起脚架，这个问题将能得到一定程度的解决。在高难度下，建议一直保持在射击的状态，否则一旦敌人探出头来，基本上玩家会成为首要的攻击目标。

本作中存在着辅助瞄准的功能，但随着玩家难度的不同，这个功能会有不同程度的限制。在普通和简单难度下，玩家的准心距离敌人有一定位置时，按下瞄准会自动锁定到敌人身上，灵活利用这一点能让游戏难度下降，同时保持一个连杀状态，让爽快感倍增。但在高难度的情况下，玩家需要将准心非常接近敌人时才会生效，如果太依赖这个功能的话，玩家会吃大亏。

狙击技巧

既然《BATTLEFIELD 4》拥有广阔的地图，自然也是不少狙击手们"捕猎"的天堂，如何判断出敌人的距离以及计算所需要的抬高角和提前角是狙击手必修的课程。

本作中狙击枪终于可以调整密位了，通过按方向键↓，玩家可在0M,200M,300M,400M,500M和1000M之间切换密位。密位，简单解释就是玩家在射击时子弹下坠距离，比如300M的密位，那么子弹将会从300M的距离开始下坠，而如果玩家在300M的距离上使用1000M的密位，子弹反而会向上飘。游戏中默认密位是0M，而实际上则是100M内无下坠。



在测距上，技术比较熟练的玩家可以直接凭感觉测算。但是如果找不到感觉呢？两个办法，一个是随便开一枪根据子弹落点判断所需抬高角、另一个就是利用侦察兵的个人镭射指示器（PLD），它具有距离测算功能，在没有解锁狙击步枪的"测距仪"配件之前，玩家可以先用它测算准确距离，之后调整相应的密位，即可轻松做到远距离狙击。如果目标距离大于当前密位距离，子弹会向下偏移，玩家需要适当抬高枪口。而如果目标距离小于当前密位距离，则子弹会向上偏移，玩家需要适当下压枪口。

最后，想要在远距离对敌人进行击杀记得一定要选择精度够高的狙击步枪（比如M40A5）并装上两脚架和具有40X倍率的弹道准镜。

网战模式

兵种以及升级方式

玩家在《BATTLEFIELD 4》大部分装备必须通过升级解锁，士兵、兵种、载具和武器种类都有自己的经验值。士兵的经验值主要用于解锁迷彩、技能和战斗包，其中战斗包是新加入的解锁方式，它会在玩家的士兵等级提升到规定等级时获得，分为金银铜三个等级，能在其中随机获得数种解锁内容，级别越好解锁的物品也就越多越强力。玩家还可以花钱购买金质战斗包，也可以成为高级会员获得12个月免费的金质战斗包补给。

兵种的经验值用于解锁职业装备和武器类型，武器和载具的经验值被用于解锁武器和载具的配件。其中武器类型经验比较特别，使用某类武器只会继续解锁那一类的武器，比如用卡宾枪就会继续解锁卡宾枪。为了鼓励和表彰玩家在战斗的表现，本作同样继承了前作的奖励系统，它分等级，勋带和勋章三类。勋带是玩家在战斗中达成一定条件后获得的，而勋章则是玩家积累了同一种勋带达到了规定次数后获得的，勋带和勋章都能为玩家带来额外的经验，多多获取是没有坏处的，还能加快升级速度。



模式介绍



本作除了继承前作的除DLC更新过的模式之外，还新增加了歼灭和爆破模式。下面就让笔者为大家讲解各模式的特点以及相应的战术。为了防止某些模式打得太久，制作组特意为每个模式设置了最大回合时间，到点后游戏会强制结束。

TIPS 在高难度下不要着急推进，要灵活利用队友压制。

征服模式

系列的传统模式，它要求双方玩家利用手中的所有资源（枪械，飞机、坦克，指挥官技能等）去抢夺地图中的几个旗帜，以此消耗对手的兵力值。玩家所在队伍占领的旗帜越多，敌方兵力值（重生剩余次数）就削减的越快。任意一方的兵力值降至0则输掉比赛。征服模式的特点在于地图广阔，作战方式多样，玩家可以开着战斗机与敌人在空中缠斗，也可以驾驶坦克在陆地上横扫四方，更可以登上舰船在水面驰骋，甚至可以投身于单兵作战——巨大的地图是玩家多种作战方式的保证。该模式支持24人对战。

要点：多跑位，多抢旗是在征服模式中获得高分，取得胜利的关键。如果玩家只是一味地在楼顶或者后方缩着打狙，比赛下来后的结果会很不好看。玩家需要在多个旗子之间频繁跑动，抢下一个中立旗子可以拿到200分，这是杀死两个敌人才能获得的分数，而抢下敌方旗子分数则更多，这还不算上执行了队长/指挥官命令的加成。另外抢旗的好处就是如果玩家在载具上抢旗，那么载具也会获得分数，这样可以帮助玩家更快解锁载具配件。当然玩家不能随便看到哪个点就去抢，一定要分析清楚局势，比如双方大部队都在一个据点僵持不下，就不应该再去该据点，而是应该选择绕到敌方另一个无人看守或防守较弱的据点偷旗。由于本作中抢旗的判定范围增大，玩家可以在稍远的地方躲起来占领，降低死亡风险。灵活运用各类载具对抢旗的帮助也非常大，直升机负责清理敌方地面部队，战机负责夺取制空权，地面部队掩护推进，一旦形成有效配合，战斗就会势如破竹，胜利也随之而来。

抢夺模式

可以理解为缩水版的征服模式，它仅支持20人对战，且没有任何载具可供使用，地图是征服模式的地图里截取一小块区域而成的。和征服模式不同的是，在统治模式中占领旗帜更快，双方总兵力也比统治模式低。玩家所在队伍的地盘扩大后，兵力削减的速度也会随之减慢。小地图加上几个靠得近的旗帜，就决定了该模式是一个节奏快、刺激紧张的模式，喜欢“《COD》系列”的玩家可以试试这个模式。

要点：类似于前作的队制征服模式，特别适合喜欢玩步兵战和快节奏战斗的玩家。这个模式要根据地图选择适合的武器，如果是室内作战，推荐冲锋枪、霰弹枪这类近距离武器，若是室外场景较多，突击步枪是不错的选择。同征服模式一样，玩家要努力抢旗，因为占领旗帜的速度的加快，所以占领的旗子越多意味着玩家的收益越多，离胜利也就更近。

歼灭模式

双方都会拥有3座“移动基站”（M-COM），而一枚会在所有玩家的HUD上显示的定时炸弹则会随机出现在地图的中央位置。双方玩家目标是拾起炸弹并炸毁敌方的所有移动基站，因此两方的进攻和防守将会因为炸弹的掉落和拾起而不断切换，同时围绕炸弹展开的争夺也让战斗更为的激烈。炸弹安置后若被敌方拆除，则炸弹会移交到敌方手中。



要点：炸弹一般会出现在地图中央或者交战双方都比较难拿到的地方。当玩家拾取炸弹后，会被标记在友军与敌军地图上，直到炸弹掉落。该模式非常看重玩家间的配合，一个人携带炸弹进攻很难突破敌人防守。优秀的团队合作可以轻松摧毁敌人的防线。

突袭模式

“突袭”模式下，守方将拥有数对“移动基站”（M-COM）。而攻方则需要将C4炸药安放在通讯基站上进行爆破。成功爆破一组后，攻方兵力值将被重新充满，地图会向后扩大，攻方继续攻击下一组。当所有移动基站被毁或者是攻方兵力值耗尽，游戏结束。

要点：守方要充分利用本方的固定炮塔、隐蔽狙击位等阻延敌人进攻，如果是步兵图玩家可以选择放置阔刀地雷、地面探测器等装备阻止敌人的进攻，如果是载具图，就需要本方工兵放置地雷等炸毁敌人车辆，工兵需要与侦察兵相互配合，反坦克导弹+镭射指示器是对付载具的利器，即使无法摧毁载具，也可以压制对方载具的发挥，缓解防守压力。若是有空中载具，工兵亦可以配合自家战机击落对方战机，然后让自家强击机成为对方坦克的噩梦吧。最后，守方要严防对手从地图边缘渗透过来，一旦发现被渗透要及时报点，千万不要以一对多，要为队友前来支援争取时间。

攻方因为人数有限，所以必须尽快攻下据点，A、B两个包点不能随便点，要看清楚哪个比较难攻，优先解决，因为当有两个包点存在，守方兵力就会分散，而一旦先打掉了好攻的包点，敌人集中兵力守卫难攻的包点就会让战斗陷入僵局。攻方同时需要灵活运用两栖运兵车，当把它开到敌人家里时就相当于把重生点安在了敌人家里，队友可以迅速支援。当战局打不开时，就需要另辟蹊径了，玩家乃至整个小队需要全身携带消音装备，尽可能降低自己暴露在敌人地图上的几率，然后从地图边上摸过去，悄悄地点上包，等敌人反应过来，多数时候都已经迟了，这需要全队的高度配合，所以想要尝试的话建议玩家组队，不然请选择自己单干。



团队死斗模式与小队死斗模式

团队死斗模式将玩家分为两队，相互攻击，杀死对方即可得分，任意一方达到指定杀人数后即获得胜利。小队死斗则是4组小队相互混战的模式。无载具，也不可启用指挥官模式。

要点：这两个模式主要考验玩家的枪法和意识。而枪法不好的玩家可以用意识（如占据高点攻击等）弥补，全身消音装备找个地方蹲坑也是可行的。

爆破模式

“《BATTLEFIELD》系列”走向电竞化迈出的第一步。攻方负责杀光守方或者引爆炸弹，守方则是杀光攻方或解除炸弹，玩家死后不能复活（可在限定时间内通过电击器救活），只能旁观。

要点：攻守双方都要采取比较隐蔽的方式偷袭，只不过方式有所不同，守方需要在包点附近进行埋伏，而攻方则是需要全身消

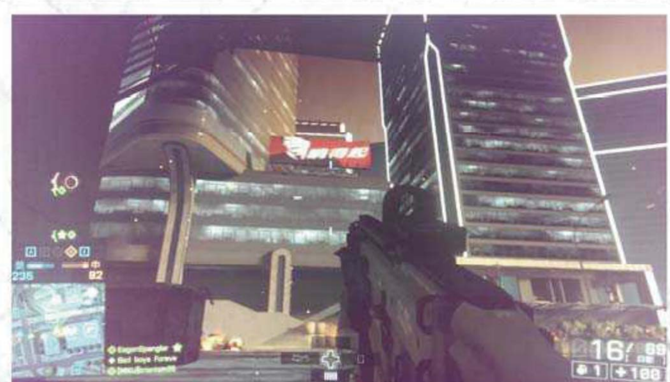
TIPS 手雷是很不错的辅助武器，由于敌人的回避意识较低，只要落点位置好往往能取得不错的效果。

音，减少暴露在地图上的几率。不推荐玩家都选择突击兵，攻方可以选择突击+侦察的兵种配合，利用侦察兵的探测推进，同时突击兵负责救人。守方则是需要用侦察兵的地面探测器侦测攻方的行动，突击兵负责治疗救人。这些都是比较基本的方法，如果玩家不喜欢这样，守方也可以大胆攻出去，给对手迎头痛击。攻方也可以声东击西，一个人点包，剩下的在另一个包点吸引火力。

训练场

严格来说它并不能算游戏模式，进入后它会为玩家提供US阵营的所有武器、载具，玩家可以在这里试验各类型武器、载具和配件等。同时，玩家可以在这里锻炼自己开战斗机和直升机的技巧。

战场升级



游戏为了突出团队协作，小队队员间有配合行为的话可以得到更高的得分，如执行队长命令等。而为了进一步增强小队配合就是"战场升级"，它代替了原先的小队技能。玩家一次可以携带一组(4级)技能，通过小队间的配合，4个级别的技能会在游戏中依次解锁令士兵获得强有力的叠加能力，并且只要小队不被完全歼灭，已解锁的技能就会在整局，甚至多局中游戏保留，如果小队被歼灭，那么战场升级就会降低一个等级。为此制作组特地增加了一个细节：提醒玩家是否是小队中最后存活的人(The last man in squad)，方便玩家增加生存意识。每个职业都有其独特的战场升级。

战场升级名称	1级	2级	3级	4级
防守	将前胸受到的伤害降低10%	降低敌方压制火力50%	降低爆炸伤害15%	将回血时间缩短20%
攻击	将冲刺速度上限提高10%	将子弹数量上限提高50%	将手榴弹携带数量提高1枚	提升坠落时不受伤害的判定高度
鬼影	玩家被敌人报点的持续时间减少2秒	冲刺速度上线提高10%	提升坠落时不受伤害的判定高度	除了冲刺状态外地面感测器无法探测到玩家
军医(突击兵)	将医护包部署上限提升1个	将冲刺速度上限提高10%	将电击器充电速度提高100%	有人操作的载具会慢慢治疗周围的步兵
榴弹(突击兵)	将手榴弹携带数量提高1枚	将冲刺速度上限提高10%	将40MM榴弹携带量提高3枚	降低爆炸伤害15%
反坦(工程兵)	将反坦克地雷携带量提升至6个	将反坦克导弹及防空导弹携带量提升至7	将地雷部署上限提升至6	降低爆炸伤害15%
技师(工程兵)	将维修工具修复/破坏速度提高35%	降低爆炸伤害15%	降低敌方压制火力50%	有人操作的载具会慢慢修复周围的载具
支援(支援兵)	将弹药箱部署上限提升1个	将子弹数量上限提高50%	提升M224迫击炮和XM25的弹药量	有人操作的载具会慢慢补给周围士兵弹药
边防(支援兵)	将子弹数量上限提高50%	将自己施加的压制火力提高50%	将阔刀地雷的数量上限提高至3个	延长携带型主动防御系统抵挡攻击炸弹的时间

战场升级名称	1级	2级	3级	4级
特战(侦察兵)	除了冲刺状态外地面感测器无法探测到玩家	将C4炸弹携带数量提升至6个	动作感应器的携带数量提升至5个。地面感测器和MAV的探测距离增加40%	玩家被敌人报点的持续时间减少2秒
狙击(侦察兵)	屏住呼吸瞄准的时间提高100%	降低敌方压制火力50%	玩家被敌人报点的持续时间减少2秒	被玩家报点的敌人显示标记时间延长45%

战场职业

本作中依然继承了前作的突击兵、工程兵、支援兵和侦察兵四兵种设置，每个兵种都有其独特的一面，下面是各个职业的专属配备。

职业名称	职业专属配备
突击兵	M320高爆弹、烟雾弹、镖弹、闪光弹、低射速榴弹、M26附挂、镖弹、重弹头、破片弹、急救包、电击器、医护包
工程兵	反坦克导弹、RPG-7V2火箭筒、MK153肩射多用途攻击武器、FGM-148标枪导弹、FGM-172短程突击武器、FIM-92针刺飞弹、SA-18针式飞弹、维修工具、M15反坦克地雷、M2地雷、排爆机器人
支援兵	XM25空爆榴弹、烟雾弹、镖弹、弹药包、M18阔刀地雷、弹药盒、M224迫击炮、携带型主动防御系统、C4炸药
侦察兵	个人镭射指示器、C4炸药、动作感应器、无线电信标、地面感测器、镭射指示器、MAV、M18阔刀地雷

由于工程兵与侦察兵的配备比较特殊，故特列下表让玩家更好地区分与选择适合自己的配备。

工程兵配备名称	配备特性
反坦克导弹	可以在发射后自动跟踪在射界之内的敌军载具，无需提前锁定，同时也可以直接击发，缺点是伤害固定，即使打中坦克弱点也和打中正面无差别。同时也可以被制导。
RPG-7V2火箭筒	伤害比较大，但是弹道不够稳定，有对载具弱点的伤害加成，可以直接击发而无法被制导。
MK153肩射多用途击武器	伤害较小，弹道稳定，有对载具弱点的伤害加成，可以直接击发而无法被制导。
FGM-148标枪导弹	必须提前锁定载具，且无法直接击发，可在PLD或镭射指示器的引导下攻击空中载具。
FGM-172短程突击武器	FGM-172则需要玩家手动制导飞弹轨迹，可直接发射，亦可被制导。
FIM-92针刺飞弹	短程防空武器，可发射对空中载具进行机动击杀的发射后不管飞弹。
SA-18针式飞弹	中程防空武器，可对空中载具进行机动击杀，但是导弹命中目标前必须保持锁定状态。
维修工具	可用于修理载具和击杀敌人。
M15反坦克地雷	反坦克地雷，两颗足以掀翻一辆主战坦克。
M2地雷	爆炸性不如M15，但是仍足以对重型载具进行机动击杀。
排爆机器人	可以用来远程遥控对载具进行维修，或者在M-COM上安置/拆卸炸弹以及用它的焊枪烧死敌人。

侦察兵配备名称	配备特性
个人镭射指示器	可以标记敌方载具供己方工兵的可制导导弹攻击，即使敌人载具在工兵的视距外。可在移动中标记。
C4炸药	塑胶炸弹，可以贴在任何物体上，爆炸性极强，两枚即可炸掉一辆没有反应装甲的主战坦克。
动作感应器	球状探测器，扔出后可探测以落点为圆心，半径25M以内的敌人，并在部署后24秒内显示在玩家和友军的地图上。
无线电信标	重生装置，部署完后小队可在该重生点重生，若部署在空旷地，则重生时会从空中伞降。
地面感测器	战术地面感测器，固定放置，可探测周围25M内的敌军，并将敌人显示在玩家和友军的地图上。
镭射指示器	固定镭射指示器，与个人镭射指示器功能一样。可以从远程遥控。
MAV	微型无人侦察机，可以在空中对敌人进行报点和摧毁敌人的MAV和动作感应器等，只能遥控启动。
M18阔刀地雷	反步兵地雷，弄断绊线即会引爆地雷。

TIPS 每把武器都有特有的准星、后坐力等数据，选择合适自己的是打好网战的关键。

职业评价

突击兵可以承担突击和医疗任务，其配备的 M320 与 M26 是步战利器。而医疗包和电击器则是在战场上治疗、复活队友，提高部队持续作战能力的不二之选。玩家可以选择专于攻坚或医疗，亦可以两者合并，携带一门 M320 榴弹发射器外加一个医疗包，作战治疗两不误。突击兵的 M320 一般推荐玩家使用高爆弹，对付步兵、破坏掩体效果不俗。在队伍与敌方缠斗打不开局面之时，就需要运用烟雾弹（大片开阔地带）或闪光弹（近距离室内）为部队杀出一条血路，尤其是在烟雾弹中玩家无法被报点，特别适合冲锋。而 M320 的低射速榴弹是可以发射类似手雷弹的延迟爆炸榴弹的武器，比较适合对付躲在角落里而普通榴弹攻击不到的敌人。

工程兵主要任务就是反制敌方载具。事实上本作中工程兵依然不能同时携带反坦克火箭和防空飞弹，玩家若是想同时防空对地，要么有侦察兵队友配合玩家使用标枪飞弹，要么就是携带可直接发射的火箭筒。如果是在征服模式，个人推荐携带可直接发射的导弹 + 维修工具，因为征服模式需要玩家不断变换位置，要求锁定的导弹太浪费时间，会增加被击毙的风险。而征服模式里载具是关键，携带维修工具及时修理己方载具对抢点占旗作用甚大。如果是在突袭模式里，攻方可选择可直接发射导弹 + 维修工具或排爆机器人，排爆机器人不仅能够用于遥控维修己方载具，降低阵亡风险，更可以在 M-COM 上安置炸弹，在战局久攻不下时悄悄潜入安置炸弹可以起到扭转战局的作用。守方可以选择地雷 + 标枪导弹，在敌人必经之路埋上几颗地雷就能轻松赚取分数，而标枪导弹更是远距离牵制敌方重型载具的利器，即使不能摧毁也能达到压制效果。



支援兵，顾名思义，在战场上承担支援补给任务，利用机枪大容量弹夹为队友提供火力压制掩护以及为队友提供子弹补给。本作中支援兵的 XM25 空爆榴弹和携带式主动防御系统是最大的亮点，XM25 不同于一般榴弹发射器，它可以有效对付躲在掩体后的敌人，在发射之前瞄准敌人掩体一下，之后瞄准掩体上方开火，榴弹飞过去后就会在掩体上方爆炸。XM25 更强大的地方在于它的弹道基本没有下坠趋势，再加上它本身配备了视距无限远的红外夜视镜，就连远处的狙击手都不敢随便招惹它。而携带型主动防御系统能够在步兵和载具发射的火箭弹和炮弹打中玩家之前将其引爆或震偏炮弹轨迹。它能够在 180 度的范围内同时摧毁多个来袭目标，但是无法阻挡一般子弹或者手榴弹，每次使用后必须充电才能再次使用。如果在防守 M-COM 时用上，就可以有效缓解己方防守压力。同时也可以放置在己方战车附近，尤其是 AAV 这种必遭集火的机动重生点，能够有效加大防守方的压力。玩家看到对面有人使用这个装备时应该优先摧毁。

侦察兵，在《BATTLEFIELD 3》里多半是躲在后方支援的角色。但是由于本作中动作感应器和 C4 炸药的回归，侦察兵也可以重操“冲锋狙”的旧业，冲在一线拆楼拆房拆坦克了。个人镭射指示器是专门为喜欢冲在一线的侦察兵准备的，它免去了部署镭射指示器的繁琐步骤，可以随时拿出来标记敌军载具，非常方便，而且还带有无限视距的红外夜视和距离计算功能。MAV 能在高空对敌人进行报点，如果合理运用一局下来也能拿到上万的经验，这对于升级较慢的侦察兵来说是快速升级之道。而前作支援兵的 M18 阔刀地雷也归侦察兵所有，在突袭模式中，尤其是步兵图，对于防守方来说是神器。不仅难以发现，一旦触发，玩家就能知道敌人已经逼近，如果玩家部署在敌人可能渗透的路上，就能有效阻止敌人渗透。



枪械通用化

本作中每个职业依旧保留其职业枪支，只是多出来了卡宾枪，DMR 和霰弹枪三个通用枪械选项。然而，并非一开始就可以使用通用枪械，玩家必须分别达到通用枪械对工程兵、侦察兵和支援兵所要求的等级，才可以解锁该类型通用枪械的使用权。通用武器的解锁通过使用该类通用枪械积累经验解锁，若玩家想使用该类通用枪械的下一把武器，则必须使用该类型的通用武器获取经验，直到下一把解锁。比如玩家想要解锁 M4 卡宾枪，就必须用卡宾枪积累经验。



登场枪械

本作收录不少枪械，每把枪的性能参数都有差别，合理选择自己适合的武器才能发挥出玩家的“功力”。本作枪械的威力同样主要由子弹口径决定，口径越大威力越大，同样的后座力也就越大。对于游戏中出现的“腰射”是指在腰际射击，意思就是盲射。具体的枪械数据可以通过其条状图反映出来，如腰射、射程等。下表按解锁顺序排列。

突击步枪	射击模式	射速（发/分钟）	弹夹容量（发）	弹药类型（MM）
AK-12 突击步枪	单发/三连发/自动	680	30	5.45×39 WP
SCAR-H 突击步枪	单发/自动	620	20	7.62×51 NATO
M416 突击步枪	单发/自动	750	30	5.56×45 NATO
SAR-21 突击步枪	单发/自动	600	30	5.56×45 NATO
AEK-971 突击步枪	单发/三连发/自动	900	30	5.45×39 WP
FAMAS 突击步枪	单发/三连发/自动	1000	25	5.56×45 NATO
AUG A3 突击步枪	单发/自动	700	30	5.56×45 NATO
M16A4 突击步枪	单发/三连发	800	30	5.56×45 NATO
CZ-805 突击步枪	单发/三连发/自动	700	30	5.56×45 NATO
95-1 式突击步枪	单发/三连发/自动	650	30	5.8×42 DAP-87
ACE 23 突击步枪	单发/自动	770	30	5.56×45 NATO

PDW 防卫枪	射击模式	射速（发/分钟）	弹夹容量（发）	弹药类型（MM）
MX4 冲锋枪	单发/自动	830	30	9×19MM
PP-2000 冲锋枪	单发/自动	650	44	9×19MM
UMP45 冲锋枪	单发/三连发/自动	600	25	.45 ACP
CBJ-MS 冲锋枪	单发/三连发/自动	700	50	6.5×25 CBJ
PWD-R 防卫枪	单发/自动	750	30	5.56×45 NATO
CZ-3A1 冲锋枪	单发/三连发/自动	1000	20	9×19MM
JS2 冲锋枪	单发/三连发/自动	900	50	5.8×21 DAP-32
P90 冲锋枪	单发/自动	900	50	5.7×28MM
UMP-9 冲锋枪	单发/三连发/自动	700	30	9×19MM

轻机枪	射击模式	射速（发/分钟）	弹夹容量（发）	弹药类型（MM）
U-100 MK5 轻机枪	单发/三连发/自动	590	45	5.56×45 NATO
88 式轻机枪	自动	700	200	5.8×42 DAP-87
LSAT 轻机枪	自动	700	100	5.56×45 LSAT
PKP 佩切涅格	自动	600	100	7.62×54 R
95 式班用机枪	单发/自动	650	75	5.8×42 DAP-87
M240B 轻机枪	自动	650	100	7.62×51 NATO
MG4 轻机枪	自动	800	200	5.56×45 NATO
M249 轻机枪	自动	800	200	5.56×45 NATO
PKP-12	单发/自动	600	60	5.45×39 WP

TIPS 本作的子弹是受到重力影响的，如果离敌人的距离太远就要考虑测距的问题，并相应地提高射击角度。

狙击步枪	射击模式	射速（发／分钟）	弹夹容量（发）	弹药类型（MM）
CS-LR4 狙击步枪	单发	手动枪机	10	7.62×51 NATO
M40A5 狙击步枪	单发	手动枪机	10	7.62×51 NATO
斥候精英	单发	手动枪机	5	5.56×45 NATO
SV-98 狙击步枪	单发	手动枪机	10	7.62×54 R
JNG-90 狙击步枪	单发	手动枪机	10	7.62×51 NATO
338-RECON 狙击步枪	单发	手动枪机	5	.338 麦格农
M98B 狙击步枪	单发	手动枪机	10	.338 麦格农
SRR-61 狙击步枪	单发	手动枪机	7	.408 CT
FY-JS 狙击步枪	单发	手动枪机	10	5.8×42 DBP-10

卡宾枪	射击模式	射速（发／分钟）	弹夹容量（发）	弹药类型（MM）
AK 5C 卡宾枪	单发／自动	700	30	5.56×45 NATO
ACW-R 卡宾枪	单发／自动	880	30	5.56×45 NATO
SG-553 卡宾枪	单发／三连发／自动	830	30	5.56×45 NATO
AKU-12 卡宾枪	单发／三连发／自动	680	30	5.45×39 WP
A-91 卡宾枪	单发／自动	800	30	5.45×39 WP
ACE 52 CQB 卡宾枪	单发／自动	650	25	7.62×51 NATO
G36C 卡宾枪	单发／三连发／自动	650	30	5.56×45 NATO
M4 卡宾枪	单发／三连发	800	30	5.56×45 NATO
ACE 21 CQB 卡宾枪	单发／自动	770	35	5.56×45 NATO
TYPE-95B-1 卡宾枪	单发／三连发／自动	650	30	5.8×42 DAP-87

霰弹枪	射击模式	射速（发／分钟）	弹夹容量（发）	弹药类型（MM）
QBS09 式霰弹枪	单发	半自动	6	12 口径
870MCS 霰弹枪	单发	拉栓式枪机	8	12 口径
M1014 霰弹枪	单发	半自动	8	12 口径
雄鹰 12G 霰弹枪	单发	拉栓式枪机	8	12 口径
SAIGA 12K 霰弹枪	单发	半自动	9	12 口径
SPAS-12 霰弹枪	单发	拉栓式枪机	9	12 口径
UTS-15 霰弹枪	单发	拉栓式枪机	15	12 口径
DBV-12 霰弹枪	单发	半自动	10	12 口径

精确射手步枪	射击模式	射速（发／分钟）	弹夹容量（发）	弹药类型（MM）
RFB 战斗步枪	单发	半自动	20	7.62×51 NATO
MK11 MOD 0 狙击步枪	单发	半自动	10	7.62×51 NATO
SKS 卡宾步枪	单发	半自动	20	7.62×39 WP
SVD-12 狙击步枪	单发	半自动	15	7.62×54 R
88 式狙击步枪	单发	半自动	10	5.8×42 DAP-87
M39 增强型精确射手步枪	单发	半自动	20	7.62×51 NATO
ACE 53 狙击步枪	单发	半自动	25	7.62×51 NATO
SCAR-H 狙击步枪	单发	半自动	20	7.62×51 NATO

手枪	射击模式	射速（发／分钟）	弹夹容量（发）	弹药类型（MM）
P226 手枪	单发	半自动	15	9×19MM
M9 手枪	单发	半自动	15	9×19MM
92 式手枪	单发	半自动	20	5.8×21 DAP-92
MP-443 乌鸦式手枪	单发	半自动	18	9×19MM
矮子 12 口径霰弹枪	单发	拉栓式枪机	3	12 口径
G18 全自动手枪	单发／自动	1100	19	9×19MM
FN57 手枪	单发	半自动	20	5.7×28MM
M1911 手枪	单发	半自动	8	.45 ACP
93R 手枪	单发／三连发	1100	20	9×19MM
CZ-75 手枪	单发	半自动	12	.40 SW
.44 麦格农	单发	半自动	6	.44 麦格农
COMPACT 45	单发	半自动	15	.45 ACP

枪械自定义

继承《BATTLEFIELD 3》的设定，每把武器都可以自行定制，定制部件一共分为 5 个部分，分别是瞄准镜，配件，附挂，枪管和迷彩部分。

瞄准镜（近距离）

定制内容＼武器类型	突击步枪	冲锋枪	班用机枪	狙击步枪	手枪	备注
金属瞄准器	√	√	√	×	√	
反射式（内红点）/ 土狼（内红点）/ 眼镜蛇（内红点）	√	√	√	√	×	从左到右分别为 US/RU/CN 的同类瞄准镜
全息准镜（1X）/HO-33(1X)/PKA-S（1X）	√	√	√	√	×	从左到右分别为 US/RU/CN 的同类瞄准镜，一倍放大。
红外夜视镜（IR 1X）	√	√	√	√	×	具有夜视功能的热感应准镜，一倍放大。可在低光、无光环境使用，非常容易受到刺眼效果压制。
FLIR(IR 2X)	√	√	√	√	×	黑白影像的热感应准镜，2 倍放大。非常容易受到刺眼效果压制。
鬼环	×	×	×	×	√	仅用于手枪的瞄准视野较好的机械瞄具。
德尔塔瞄具	×	×	×	×	√	类似于突击步枪的全息镜，一倍放大。
迷你（内红点）	×	×	×	×	√	给手枪装备的全息镜。

瞄准镜（中距离）

定制内容＼武器类型	突击步枪	冲锋枪	班用机枪	狙击步枪	手枪	备注
M145（3.4X）//PK-A（3.4X）/ 棱镜（3.4X）	√	√	√	√	×	从左到右分别为 US/RU/CN 的同类瞄准镜，3.4 倍放大。
ACOG（4X）/PSO-1(4X)/JGM-4(4X)	√	√	√	√	×	从左到右分别为 US/RU/CN 的同类瞄准镜，4 倍放大。

瞄准镜（远距离）

定制内容＼武器类型	突击步枪	冲锋枪	班用机枪	狙击步枪	手枪	备注
CL6X	×	×	×	√	×	6 倍放大的 CN 产瞄具，狙击枪的标准瞄具。
PKS-07	×	×	×	√	×	7 倍放大的 RU 产瞄具。
步枪瞄具	×	×	×	√	×	西方产的 8 倍标准步枪瞄具。
猎人	×	×	×	√	×	20 倍高倍率瞄准镜，适用于远距离作战。
弹道	×	×	×	√	×	40 倍超高倍率瞄准镜，适用于极远距离狙杀。

配件

定制内容＼武器类型	突击步枪	冲锋枪	班用机枪	狙击步枪	手枪	备注
斜视机械瞄具	√	√	√	√	×	于枪械右侧 45° 放置一个机械准镜，狙击枪必备。
放大镜（2X）	√	√	√	×	×	在近距离用准镜后放置一个 2 倍放大的准镜，可在普通准镜与放大 + 普通准镜间切换
手电筒	√	√	√	√	√	照明用手电，可以亮瞎敌人“狗眼”。
战术灯	√	√	√	√	√	当玩家使用武器瞄准的时候自动亮灯，同样可以晃瞎敌人“狗眼”。
镭射瞄准器	√	√	√	√	√	提高盲射精度 25%，可从稍远处阻碍敌人视线。
三光束镭射	√	√	√	√	√	同普通镭射瞄准器一样，但是有三个瞄准点，可快速瞄准。
绿点镭射瞄准器	√	√	√	√	√	发射强烈且能见度高的绿光，能降低腰射影响 25%，可从远处干扰敌人视线。
镭射 / 灯光组合	√	√	√	√	√	可在镭射瞄准器和具有强烈闪光的手电筒之间切换，不可以切换为关闭状态。
变焦视镜	×	×	×	√	×	在任何高倍功率的准镜下增加一个可以切换 14 倍放大的准镜。
测距仪	×	×	×	√	×	可以显示玩家跟敌人距离，方便计算弹道，适用于远距离狙杀。

下管式配件 / 辅助

定制内容＼武器类型	突击步枪	冲锋枪	班用机枪	狙击步枪	手枪	备注
下旋式轨道	√	×	×	×	×	用来附挂 M320 榴弹发射器和 M26 霰弹枪，提升切换这两类武器的速度。
舒适握把	√	√	√	×	×	将移动射击影响降低 50% 以改善腰射表现。
直角握把	√	√	√	×	×	降低首发子弹后坐力 33% 以改善稳定性。
宽型握把	√	√	√	×	×	将自动射击影响降低 15% 以改善准度。
直立握把	√	√	√	×	×	将移动射击影响降低50% 以改善腰射表现。
折叠握把	√	√	√	×	×	降低首发子弹后坐力 33% 以改善稳定性。
马铃薯握把	√	√	√	×	×	将自动射击影响降低 15% 以改善准度。
脚架	√	√	√	√	×	卧倒时能在多数掩体进入支援射击模式，改善稳定性和准度。远程狙击党必备。
直拉式枪机	×	×	×	√	×	可在瞄准时为狙击枪上膛而不需要退出瞄准画面。

TIPS 战役中狗牌和武器的收集比较隐蔽，到了位置后要多移动视角找找。

定制内容 \ 武器类型	突击步枪	冲锋枪	班用机枪	狙击步枪	手枪	备注
防火帽	√	√	√	√	√	枪口垂直爬升度降低 25%，但是自动射击的准度下降 30%。
制动器	√	√	√	×	√	枪口水平移动幅度降低 25%，高速射击准度降低 30%。
消光器	√	√	√	√	√	消除武器开火时的火花，但是不降低子弹速度。
重型枪管	√	√	√	√	√	瞄准射击准度提高 50%，但是增加枪口垂直爬升度 50%。
消音器 /QSW-06 消音器 / TGPA-5 消音器	√	√	√	√	√	US/CN/RU 产的消音器，隐藏枪口火花并提升玩家在小地图上的匿踪程度。降低子弹速度的同时增加弹道曲线。

登场手雷

手雷名称	手雷特性
M67 破片雷	标准破片手雷，可携带一枚。
V40 迷你	投掷距离比 M67 远，但是威力较小，可携带三枚。
RGO 手雷	俄制撞击物体表面后即会爆炸的手雷，威力较小，可携带两枚。
M34 燃烧弹	对爆炸地点进行持续的火焰攻击，特别适合对付蹲坑的玩家。
M18 烟雾弹	用于部队冲锋时掩护的手雷，烟雾中的人无法被报点。
M84 震撼弹	可使敌人暂时失明，若是背对它则会减少很多影响。
手持信号弹	通过燃烧照亮黑暗空间并提供小规模刺眼效果的紧急红色信号弹。

步兵推荐搭配

推荐搭配的格式为主武器（重要配件）+ 副武器（重要配件）+ 配备 1+ 配备 2+ 手雷 + 战场升级。

·职业突击兵：M416（全息准镜 + 放大镜 + 消音器）+P226（消音器）+M320 高爆弹 + 电击器 / 急救包 +M84 震撼弹 + 鬼影

说明：专门为突袭模式攻方设计的潜入搭配，M416 后坐力较小，适于近距离交火，利用全息准镜 + 放大镜可以胜任中近距离的交火。消音器和鬼影技能能够有效降低玩家在从边路渗透的时候被人发现几率。而 M320 则是在玩家需要破坏掩体或者急需突破敌人防线时开路用。电击器和医疗包各有利弊，电击器可以救活和你的队友，医疗包在玩家和队友死之前就能治疗回血，如何选择就看玩家个人了。

·防守型工程兵：AKU-12/M4+M1911+M15 地雷 +FGM-148 标枪导弹 +M67 破片雷 + 反坦

说明：突袭模式，防守方工兵在己方阵地上部署地雷能有效阻止敌方载具的逼近，在敌方前进道路较为隐蔽的位置布上两枚，能有不错的收益。AKU-12 和 M1911 的杀伤力、精度都十分不错，完全能够满足工兵自卫需求。标枪导弹则能够在己方安全距离对敌方载具进行狙击，若是碰上懂得合作的侦察兵队友，帮玩家用镭射指示器锁定敌人载具那更是如鱼得水。而“反坦”技能更是为玩家提供了持续火力压制的基础，保证玩家的防御火力。

·卡点支援兵：88 式轻机枪（两脚架 + 消音器）+.44 麦格农 + 阔刀地雷 / 携带型主动型防御系统 + 弹药包 +M67 破片弹 + 边防

纯粹的蹲坑配置，阔刀地雷可以在自己架机枪的后面插上防止被人近战杀死。携带型主动型防御系统则可以防止敌人利用导弹等武器的溅射对玩家伤害，至于选择哪样就是见仁见智的问题了，因为弹药包是必须的。别看 88 式有 200 发子弹，事实上很容易打完，没有弹药的支援兵就等着被敌人鱼肉。而“边防”技能则能够全方位提升支援兵的作战效率，从弹药到压制火力再到提升携带型主动防御系统的防御时间，简直就是卡点蹲坑的好帮手。

·冲锋狙：M98B/MK11 MOD 0(M145 瞄具 / 全息准镜)+G18(三光束镭射) +C4 炸药 + 动作感应器 +M84 震撼弹 + 特战

作为冲锋狙，选择 M98B 的优点在于它在近距离可以一击毙命，同时也能打击中距离的敌人，缺点在于对玩家射术要求很高，一击射偏将会面临灭顶之灾。MK11 优点在于近距离作战适应性强，不需要太高超的射术。但是面对中距离的敌人，半自动狙击步枪的劣势就体现出来了，被敌人压制时精度下降得很厉害，很难同自动武器，尤其是 M4 一类特别稳的自动武器对枪。G18 则是近距离防身利器，1100 发 / 分钟的射速可以轻松化解危机，三光束镭射可以提高其盲射精度，非常有用。C4 炸药能够让玩家不再看到坦克就跑，而是坦克看到你就跑。突袭模式中玩家可以利用动作感应器探路，放置炸弹后还可以在 M-COM 上埋放 C4，等敌人拆包时，轻轻一按起爆器，轻松得分。



载具系统

载具是《BATTLEFIELD》系列”最大的特色，玩家可以驾驶飞机坦克快艇，从全方位感受战争气息。相对于《BATTLEFIELD 3》，本作强化了水面舰艇的存在感，首次加入了武装快艇，其作战能力甚至可与坦克，直升机抗衡。而前作在自家基地里的需要人为操作的近防炮在本作中已经升级为自动操作，任何敌方飞机闯入它的射程都会遭到猛烈的攻击。US/RU/CN 的近防炮型号分别是 MK15“火神”密集阵 / 铠甲 -S1-0/ 陆盾 2000。以下是各种载具的基本情况。

地面载具	概况
ATV	全地形车，双人载具，成员暴露在外，没有武装，速度和机动性极佳。
突击车	三人载具，备有一挺 .50 机枪，成员均暴露在外。US/RU/CN 的型号分别是 M1161 ITV/VDV BUGGY/LYT2021。
运输车	四人载具，备有一挺 .50 机枪，速度与机动性一般。US/RU/CN 的型号分别是 MRAP/SPM-3/ZFB-05。
主战坦克	双人载具。火力强大，装甲不可被 20MM 以下的武器击穿。US/RU/CN 的型号分别是 /M1 艾布兰 /T-90A/99 式主战坦克。
步兵战车	五人载具，反步兵利器，装甲不可被20MM以下的武器击穿。亦可配备反坦克导弹。US/RU/CN的型号分别是LAV-25/BTR-90/ZBD-09。
防空车辆	单人载具，具有强大的对空力量，装甲不可被 20MM 以下的武器击穿。US/RU/CN 的型号分别是 LAV-AD/9K22 通古斯卡 M/PGZ-95。
机动火箭炮	双人载具，机动性差，火力强悍，可以连续发射六枚火箭弹打击敌方任何地面目标。有射击盲点。装甲不可被 20MM 以下武器击穿。
两栖装甲车	突袭模式攻方专用六人载具，机动性差但是防御力强，备有一门榴弹发射器和一门 7.62MM 口径机枪。作为攻方机动重生点存在。

空中载具	概况
侦察直升机	四人载具，惟一一种可被任何武器穿透的直升机，机动性极佳。US/RU/CN 的型号分别是 AH-6J “小鸟” /Z-11W/Z-11W。
攻击直升机	双人载具，坦克杀手，防御与火力兼备。US/RU/CN 的型号分别是 AH-1Z “超级眼镜蛇” /Mi-28 浩劫 /Z-10W。
运输直升机	5人载具，备有两门加特林机枪，防御力较高，作为机动重生点的存在。US/RU/CN的型号分别是UH-1Y “毒液” /K-60杀人鲸 “/Z-9 “海豚”。
隐形喷射机	单人载具，速度极快，机动性强，火力强大但是装甲薄弱。US/RU/CN 的型号分别是 F35/SU-50/J-20。
战斗机	单人载具，对地能力极强，对空能力较为薄弱，速度慢，机动性低。US/RU/CN 的型号分别是 A-10/SU-25TM/Q-5
空中战舰	AC-130，需要指挥官技能呼叫，双人载具，可发射 105MM、45MM、25MM 三种炮弹攻击地面目标。

水面载具	概况
摩托艇	双人载具，速度快，机动性强，无武装，成员均暴露在外。
硬式充气艇	四人载具，备有一门 .50 机枪，适合快速水面突击。
武装快艇	四人载具，拥有可怕的水面控制权，可对空中和海岸边目标进行猛烈打击。US/RU/CN 的型号分别是 FCB90/RCB-90/DV15。

载具评价



本作中坦克、步兵战车的填弹机制有所改变，它们的炮弹不再是《BATTLEFIELD 3》里的无限备弹，而是最多携带 3 发备用炮弹和 1 发炮膛内存在的炮弹，开炮后备用炮弹会填进炮膛，同时开始回复备用炮弹，但是时间较长，大概有两轮炮弹射击时间那么长。玩家不能再像以前那样无限开火，必须合理掌握开火时间并提高自己射击精度，充分利用每一发炮弹对敌人造成伤害。另外，本作中要重生在载具上就需要在出生界面要移动到自己想要重生的载具上。

本作炮弹依然带有下坠，效果比前作更加明显，玩家在 100 米的距离射击需要将抬高角大概 5 至 8 度，才能有效减少下坠带来的影响。距离越远，所需要的抬高角越大。另外，本作的瘫痪判定由《BATTLEFIELD 3》的固定伤害值变为了部位判定，只要玩家击中了敌人的发动机等部件，即使伤害比较小也会导致其机动性的下降。最后，坦克等载具也有弱点之分，不同方向的攻击造成的伤害也不一样，下面就是具体测算出的不同武器对坦克的单发伤害数据。

武器类型 / 坦克部位	M320	反坦克导弹	RPG-7V2	XM25空爆榴弹	C4炸药	坦克主炮(穿甲弹壳)	自动追尾炮弹	装甲车25MM炮
正面	10	21	23 ~ 25	3	50	23	21	3
侧面	9 ~ 15	21	34	3 ~ 4	50	25	23	4
背面	21-23	21	53	5	50	53	45	7

载具配件及心得

主战坦克

主武器	副武器	反制装置	视镜	升级	机枪手视镜	机枪手升级
穿甲弹壳	同轴轻机枪	红外线烟雾	变焦视镜	维护	机枪手变焦视镜	机枪手弹链
穿甲弹	防御炮弹	烟雾弹	红外线夜视镜	反热像追踪迷彩	机枪手红外线夜视镜	机枪手动态侦测器
高爆弹	霰弹	灭火器	热感应视镜	自动装弹器	机枪手热感应视镜	机枪手镭射指示器
——	同轴重机枪	自卫系统	——	反应式装甲	——	机枪手燃烧弹
——	自动追尾炮弹	——	——	——	——	——

心得

·穿甲弹射速快，但是没有爆炸效果，无法造成溅射伤害。高爆弹射速慢，但是可对装甲目标产生严重伤害。穿甲弹壳是默认武器。

·同轴轻/重机枪分别是 7.62 和 12.7 毫米口径的机枪，前者射速快，伤害较低。后者射速慢，伤害高。霰弹则是发射 120MM 钨弹解决敌方步兵。

·防御炮弹是手动引导发射的导弹，可对坦克及步兵造成严重伤害。

·自动追尾炮弹，可以判别敌方装甲目标并对其造成严重伤害，亦可通过镭射锁定进行超视距攻击。

·红外线烟雾能够散发红外线反射粒子，误导敌人来袭的导弹和躲避镭射锁定。烟雾弹则是散发浓厚的烟雾，干扰锁定并使来袭导弹无法准确命中目标从而对载具造成致命伤害。

·灭火器能解除起火等紧急状态并展开载具修复过程，仅能在紧急情况下使用。

·自卫系统能自动感应来袭的导弹和火箭，并在其击中载具前将其引爆。本系统将在威胁解除后或短时间内未侦测到威胁进入冷却状态。

·红外夜视镜是将热能镜和夜视镜结合起来的瞄具，可在中近距离使用。热感应视镜则是以黑白影像显示所有射程内的热源，相对于红外夜视镜减少了环境对驾驶员射击的影响，但是行进时不太方便。

·维护可以让载具回血速度更快。自动装弹器可缩短坦克填弹时间。

·反热像追踪迷彩会增加敌方锁定武器锁定玩家时所需时间。

·反应式装甲会在坦克侧面和背面额外增加一层装甲，当受到严重暴击时会启动反应装甲抵消伤害。抵消后装甲会消失，但可以用维修工具修复。M320 等武器的伤害无法使反应装甲启动。

·机枪手弹链可以加快机枪装弹速度。机枪手动态侦测器可以探测载具周围的敌军，并显示在地图上。机枪手镭射指示器可以用镭射锁定敌方载具。机枪手燃烧弹可以对指定地点发射一枚燃烧弹，并对所有士兵产生伤害。

步兵战车

主武器	副武器	反制装置	视镜	升级	机枪手视镜	机枪手升级
25MM 高爆弹	同轴轻机枪	红外线烟雾	变焦视镜	维护	机枪手变焦视镜	机枪手弹链
尾翼稳定脱壳穿甲曳光弹	拖式飞弹	烟雾弹	红外线夜视镜	反热像追踪迷彩	机枪手红外线夜视镜	机枪手动态侦测器
霰弹	祖尼火箭	灭火器	热感应视镜	自动装弹器	机枪手热感应视镜	机枪手镭射指示器
——	——	自卫系统	——	反应式装甲	——	机枪手燃烧弹

心得

·尾翼稳定脱壳穿甲曳光弹是一种反坦克穿甲弹，无溅射伤害。

·拖式飞弹是手动引导的反坦克导弹，可对坦克造成严重伤害，亦可以对步兵造成溅射伤害。

·祖尼火箭是能够有效对付步兵、轻型载具、装甲车和建筑结构的火箭，适用于拆楼。

防空车辆

主武器	副武器	反制装置	视镜	升级
20MM 机炮	热引导追踪飞弹	红外线烟雾	变焦视镜	维护
30MM 机炮	被动式雷达导弹	烟雾弹	红外线夜视镜	反热像追踪迷彩
——	祖尼火箭	灭火器	热感应视镜	自动装弹器
——	主动式雷达导弹	自卫系统	——	动态侦测器
——	——	——	——	反应式装甲
——	——	——	——	空中雷达

心得

·20 毫米机炮射速极快，威力较 30 毫米小。30 毫米机炮射速一般，威力较大。

·热引导追踪飞弹在锁定后即可发射，无需全程锁定，有效锁定距离为 500 米。而被动式雷达导弹在命中目标前必须保持锁定。主动式雷达导弹在发射后会自动飞向并锁定最近的目标，并在目标附近爆炸。

·空中雷达会以战机雷达扫描图代替玩家的小地图，用于扫描敌军空中载具。

攻击快艇

主武器	副武器	反制装置	视镜	升级
25MM 机炮	拖式飞弹	红外线烟雾	变焦视镜	维护
30MM 机炮	被动式雷达导弹	烟雾弹	红外线夜视镜	反热像追踪迷彩
爆裂弹	镭射引导导弹	灭火器	热感应视镜	动态侦测器
——	祖尼火箭	自卫系统	——	弹链
——	影像引导飞弹	——	——	空中雷达

心得

·爆裂弹能一次发射八发 25MM 炮弹并对飞机等轻型装甲载具造成巨大破坏。

·影像引导飞弹，俗称“TV 弹”，可由玩家发射后以导弹的第一人称视角控制飞行轨迹，对装甲载具杀伤力强。

·镭射引导飞弹可以锁定地面载具，命中目标前必须保持锁定，如果脱锁可以重新锁定且仍有机会击中，可被镭射指示器制导，威力十分强大。

隐形喷射机

主武器	副武器	反制装置	升级
20MM 机炮	热引导追踪飞弹	热诱弹	陀螺仪
25MM 机炮	被动式雷达导弹	ECM 干扰器	隐匿涂装
30MM 机炮	镭射引导飞弹	灭火器	弹链
——	主动式雷达导弹	——	动态侦测器

心得

·20MM/25MM/30MM 机炮从左向右威力分别从小到大，射速从快到慢。

·陀螺仪是可以让载具遭受严重伤害时协助其稳定下来的自动系统。

·隐匿涂装可以增加敌人导弹锁定玩家所需时间。

·热诱弹可以摆脱敌人发射的飞弹。ECM 干扰器在启动时能够干扰敌人对玩家的锁定，并且可以在敌人导弹填弹前暂时干扰它。

侦察直升机			
主武器	副武器	反制装置	升级
7.62MM 迷你机枪	热引导追踪飞弹	热诱弹	陀螺仪
25MM 火炮	镭射引导飞弹	ECM 干扰器	隐匿涂装
——	——	灭火器	动态侦测器
——	——	——	弹链
——	——	——	空中雷达

攻击直升机						
主武器	副武器	反制装置	升级	机枪手次要武器	机枪手视镜	机枪手升级
火蛇火箭	热引导追踪飞弹	热诱弹	陀螺仪	镭射引导飞弹	机枪手变焦视镜	机枪手弹链
祖尼火箭	拖式飞弹	ECM 干扰器	空中雷达	影像引导飞弹	机枪手红外线夜视镜	机枪手动态侦测器
智慧型火箭	——	灭火器	隐匿涂装	——	机枪手热感应视镜	——

心得

·火蛇火箭是攻击直升机的默认武器，可以对付所有敌军目标。智慧型火箭则是可以在发射后自动寻找附近最近的敌方装甲目标的火箭弹。

战斗机			
主武器	副武器	反制装置	升级
30MM GAU 机炮	镭射引导飞弹	热诱弹	陀螺仪
——	热引导追踪飞弹	ECM 干扰器	弹链
——	火蛇火箭	灭火器	隐匿涂装
——	影像引导飞弹	——	动态侦测器
——	联合直接攻击炸药	——	——

心得

·联合攻击炸药（JDAM）是一种无引导的高威力炸药，特别适合对付地面部队，拆房也很有用。

载具推荐搭配

载具的搭配和步兵搭配同样重要，一个好的载具搭配甚至有左右战局的作用，所以下面就让笔者为大家推荐一些比较不错的载具搭配方案，旨在抛砖引玉，玩家大可以根据自己的喜好和特点进行修改。推荐搭配的格式为主武器＋副武器＋反制装置＋视镜＋升级＋机枪手升级＋机枪手副武器（部分载具）

·专业主战坦克：高爆弹＋同轴轻机枪＋自卫系统＋变焦视镜＋反应式装甲＋机枪手动态侦测器

高爆弹射速较慢，火力较强，能够有效对付装甲部队。同轴轻机枪则是弥补高爆弹射速缓慢的缺陷，防止敌人步兵乘虚而入。自卫系统加上反应式装甲能够大大增强坦克在遭遇敌军集火时的生存率，变焦视镜对于玩家来说，能有效提高打击 100 米以上的目标的精度。最后的机枪手动态侦测器能让玩家在作为机枪手时有效检测敌军动向，防止坦克被贴 C4。步兵战车的搭配可以和主战坦克类似，只需要改变主要武器为 25MM 高爆弹和副武器为拖式飞弹即可反坦反步兵。

·防空快艇：爆裂弹＋被动式雷达导弹＋自卫系统＋变焦视镜

爆裂弹＋被动式雷达导弹的组合就连武装直升机也不敢轻易靠近，相反，通过变焦视镜，玩家甚至可以从直升机的射程之外攻击直升机，帮助我方完全掌握制空权。自卫系统的存在使得快艇被打爆的难度更上一层。

·全能型隐形喷射机：30MM 机炮＋主动式雷达导弹＋热诱弹＋隐匿涂装

30MM 机炮安装在隐形喷射机上就等于是拥有高机动性的强袭机，完全能够胜任对地攻击任务，而对空作战则交由主动式雷达导弹，相当方便，即使导弹无法击落敌人，30MM 机炮的威力对于装甲薄弱的隐形喷射机来说就是就是恶梦。热诱弹和隐匿涂装的搭配可以使得玩家被地对空、空对空武器击落的概率降低。另外补充一句，当玩家被敌方武装直升机锁定时，将飞机垂直拉升，若敌方执意要锁定玩家，迎接他的就是坠机的结局。而如果敌方放弃锁定，那么玩家就可以从容地利用机炮、导弹等武器收拾敌人了。



·武装直升机：火蛇火箭＋热导追踪＋ECM 干扰器＋陀螺仪＋镭射引导飞弹＋机枪手动态侦测器

主驾驶的武器主要负责对付地面步兵、轻型载具以及空中载具，ECM 干扰器能够干扰敌军对玩家的锁定，由于武装直升机速度不快，无法快速脱离战区，所以必须保持一段时间的不能被锁定状态。而武装直升机一旦被重创失去动力很容易坠毁，这时候陀螺仪的用处就发挥出来了。机枪手的镭射引导飞弹则是专门负责对付敌军坦克等载具的利器，动态侦测器能够帮助主驾驶判断敌人尤其是防空工程兵的位置，从而选择撤离或是收拾敌人。

指挥官系统



阔别了多年的指挥官系统终于在本作中回归，指挥官的主要作用是利用指挥官技能帮助队伍获取情报，辅助作战以及进行火力支援等。由于担心玩家在扮演士兵的同时又扮演指挥官从而影响指挥效率，本作中玩家如要扮演指挥官就不能扮演士兵在前线冲锋陷阵，玩家要通过电子地图观察战况，并及时作出指挥。每队各设有一名指挥官，不占用士兵名额，即游戏最多支持 26 人对战。如果有多个人想要当指挥官，那么玩家需要在 Battlelog 中排队轮流担任，与系列前作不同，《BATTLEFIELD 4》中玩家所需要做的仅仅是排队。如果指挥官在战斗中非常不称职，各小队队长可以发起投票将其罢免，让其他指挥官取而代之。另外，《BATTLEFIELD 4》的指挥官可以在诸如 iPad 之类的平板上进行操作，它不需要玩家启动主机而可以直接连接到服务器——也就是说即使玩家在火车站飞机场等地方，只要有网络，就可以连进游戏担任指挥官，为队友提供援助。

下面是指挥官的技能，注意，在部分模式中（如征服模式）必须占领相应的据点才会有相应的指挥官技能，比如要呼叫 AC-130 支援则必须占领 AC-130 所在的据点，否则就无法发动。所有的技能都有冷却时间。双方指挥官都能看到对方指挥官发动的技能。除了发动技能支援队友作战之外，指挥官还可以指挥各小队对指定目标发动攻击，一旦各小队按照命令执行，就会获得奖励。要想当一名合格的指挥官，必须有着出色的大局观，懂得如何调动部队。

技能名称	技能效果	备注
扫描无人机	一定范围内对敌人进行报点。	可以被战斗机等对空武器击落。
EMP 无人机	一定范围内使己方队友无法显示在敌人地图上。	可以被战斗机等对空武器击落。
疏散指令	对指定区域发布导弹来袭警告，通知队友尽快撤离。	——
扫描步兵	对全地图的敌军步兵进行报点，我方所有人都能看到报点提示。	该技能需要占领对应据点发动。
载具扫描	对全地图的敌军载具进行报点，我方所有人都能看到报点提示。	该技能需要占领对应据点发动。
部署空中战舰	在天空中部署一架 AC-130 空炮艇，可由我方人员搭乘。当部署 AC-130 的据点被敌方占领且我方天上有 AC-130，它会逐渐损坏直至爆炸。	该技能需要占领对应据点发动。
巡弋飞弹	从战舰上发射一枚战斧巡航导弹打击指定目标。	该技能需要占领对应据点发动。
重要目标指示（HVT）	在全队地图上标出一名连杀我方 6 名队友的敌人，双方可围绕这名高价值目标展开一系列猎杀／保护行动，成功猎杀的玩家获得额外奖励，受通缉的高价值目标在通缉期间所取得的战绩也有额外加成。	——

■ 关卡进化

本作一大特色，被广泛运用与所有模式与地图中，玩家可以与地图展开前所未有的互动，小到关门关灯坐电梯，大到炸毁水坝、摩天大楼，甚至可以将驱逐舰直接撞上海岸。关卡进化还能让地图实现天气变化，比如在“西沙风暴”这张图里，前一秒还是风和日丽，后一秒就狂风大作，海浪四起。这对于玩家的能见度以及海上作战无疑是一项挑战，所以玩家也需要随机应变。

每一张地图都一个能够改变地形或者造成巨大破坏的互动设置，下面就让笔者告诉大家如何“搞破坏”。

●上海之围

征服模式里 B 点，摩天大楼的对着海一侧的四根柱子，用爆炸武器攻击炸毁即可。

●西沙风暴



■在驱逐舰这儿的风车，炸毁即可，驱逐舰会径直向岸上撞去，而且上面的近防炮还能帮玩家攻击敌人空中载具。

●度假胜地



■另一边的同样也是破坏这两个位置。

●破晓行动

进城后沿主干道直走，就会看见一个矩形小洞，下去后拧开天然气阀门，接着开枪，然后坐等大爆炸吧。

●广播中心



■炸断5个连接广播中心球的轴承即可。

●水乡泽国

征服模式 A 点，炸毁河堤即可。之后就会水漫金山。

●极地监狱

地图中间有个机枪塔，炸掉这个塔台即可。

●废弃工厂



■启动桌子上的计时器，过一会就能看到烟囱被炸塌了。

●水坝风云

用火箭筒一类的武器炸毁水坝即可。

●荒野游踪



▲这就是IED，黄线是它与控制器的连线。

▲IED控制器，IED既可以通过控制器引爆，也可以通过其他爆破性武器引爆。

除了这些以外，玩家还可以在地图上找到一些武器补给，这也是与地图互动的一种方式，补给的武器不一，从 USAS-12 到 M82A3 特种用途狙击步枪再到榴弹发射器，可谓应有尽有。玩家需要睁大眼睛在地图中找到它们并合理运用，取得更辉煌的战果。

■ 战役模式下可解锁的网战内容

战役 / 挑战名称	达成条件	奖励内容
墓碑队长（战役）	完成揭开序幕	M412 REX 左轮手枪
地狱世界的獠牙(战役)	完成越狱风云	凿子
受困的狼（战役）	完成突破重围	弯刀
英灵神殿（战役）	作出最后决定	95-1 自动步枪
和平使者（战役）	作出最后决定	P90 冲锋枪
最后的任务（战役）	作出最后决定	M249 轻机枪
揭开序幕（战役）铜牌 / 银牌 / 金牌	在揭开序幕获得 1500 分 /4000 分 /6000 分	CZ-806 突击步枪 /UTS-15 霰弹枪 /SVD-12 狙击步枪
上海突围（战役）铜牌 / 银牌 / 金牌	在上海突围获得 3000 分 /7000 分 /10000 分	FAMAS 突击步枪 /SG553 突击步枪 / 斥候精英狙击步枪
怒海争锋（战役）铜牌 / 银牌 / 金牌	在怒海争锋获得 4000 分 /6000 分 /10000 分	M4 卡宾枪 /MX4 冲锋枪 / USAS-12 霰弹枪
风暴拦截（战役）铜牌 / 银牌 / 金牌	在风暴拦截获得 11000 分 /15000 分 /19000 分	SAR-21 突击步枪 /95 式班用机枪 /M82A3 特殊用途狙击步枪
越狱风云（战役）铜牌 / 银牌 / 金牌	在越狱风云获得 5000 分 /7000 分 /11000 分	G36C 卡宾枪 /AUG A3 突击步枪 /CZ-3A1 冲锋枪
突破重围（战役）铜牌 / 银牌 / 金牌	在突破重围获得 5000 分 /10000 分 /14000 分	M416 突击步枪 /M1014 霰弹枪 /88 式狙击步枪
运河终幕（战役）铜牌 / 银牌 / 金牌	在运河终幕获得 3000 分 /4000 分 /5000 分	870MCS 霰弹枪 /ACE 52 CQB 卡宾枪 /PDW-R 防卫枪
突击老手	获得医疗勋带 50 次。使用任意突击步枪击杀 200 人。获得突击步枪勋带 10 次	ACE 23 突击步枪
工程老手	获得卡宾枪勋带 10 次。获得维修工具勋带 50 次。使用任意卡宾枪击杀 200 人	UMP-9 冲锋枪
侦察老手	获得神射手勋带 50 次。使用任意狙击步枪击杀 200 人。获得狙击步枪勋带 10 次	FY-JS 狙击步枪
支援老手	获得弹药勋带 50 次。使用任何轻机枪击杀 200 人。获得轻机枪勋带 10 次	RPK-12 轻机枪

流程解析

当瑞克恢复意识的时候，已经被困在车内。随着时间的流逝，汽车正在往下沉。邓恩被困在了座位下，但为了全队人的安全，他命令瑞克，扣下了扳机。

揭开序幕

游戏正式开始，玩家按下Start键能进入菜单，每个任务都有三个独特的小任务，依靠玩家在任务中的分数解锁，从铜牌到金牌，玩家完成小任务就能获得一把武器。往前直到开启门的区域，在墙上有一枚狗牌，遇到队友，准备前往撤离点。听见爱尔兰佬受到袭击，需要在房间内寻找武器并通过窗户掩护他。在他跳窗出来的位置有几个敌人，干掉后左边车场会出来一批，记着如果能形成连杀的话分数会高不少。由于藏匿点被敌人发现，墓碑小队决定撤退。这里会进行教程，告诉玩家如何使用小队命令。按下按键后小队会攻击视线内的敌人，有一定的冷却时间。干掉眼前的敌人后，第二波敌人会从反方向出来，第三波则在玩家前进的路上。在对面有一个塌下的楼梯，往上能在柜子附近找到一把武器。在遇见有一个坑往下时，先不要下去，跳到坑对面能取得狗牌。往下通过平台打开配备箱，可以选择装备。选择爆弹或者榴弹枪炸掉正面的墙壁，继续前进。这里需要利用面具来标记敌人后前进，在接近直升机时，利用小队命令，直升机就能帮助玩家击杀敌人。在这个区域的右边有个连续的水管，第一个水管的位置有一把武器。继续往前，通过管道后，往右边有个配备箱，推进的过程中要小心，在中间会有敌人的运输车过来，入口处还有一批敌人来袭，全部干掉后先不着急继续往前，沿着楼梯来到2楼，连接管道的钢筋处有武器可以拿。跑到楼顶有直升机攻击，直接往上跑就能发生剧情。剧情后击毁的直升机位置有最后一个狗牌，但是要小心别被火烧死。随后帮助瑞恩切断他的腿，开车逃离。


▲在第一个进门的地方，墙上就钉有狗牌。


▲在介绍完小队指令系统后，过去对面往出发的墙壁看，有一条上去的路可以取得武器。


▲在可以往下跳的地方，先不下去，快速奔跑跳过坑能取得狗牌。




▲在前往工厂区的位置，连续的第一个水管可以找到武器。


▲在工厂区的管道钢筋上(需要先爬上去)有武器可以取得。


▲在直升机坠毁后能在残骸上找到狗牌。

上海突围

由于某国发生了暴动，为了进入查明之前获得的情报，只好潜入当中收集证据，但上司指示不到不得已不得开火。瑞克依据邓恩的遗言，成为了队长，由爱尔兰佬开着车，下车后，往右边进入小巷，在门上插有一个狗牌。来到饭店会合，往电梯上去后拿起武器开战，在武器箱这里有一个狗牌在电梯上方，可以收集。往前平台会有敌人，二层也有敌人在，需要小心。建议从外围进入包抄比较好。打倒敌人后往VIP室，这里需要进行守卫战，抵挡敌人来袭，击倒敌人后派克会开门。可以利用阔刀地雷放在楼梯炸敌人。先不着急往上，在吧台附近有个小的侧门，储物室内有一把武器。同时这里有可能会遇见不继续剧情的Bug，这时需要回到检查点重新开始即可。找到了科维特，他竟然要求墓碑小队夺取直升机离开。抵达屋顶，悄声干掉敌人后可以利用战术面具标记敌人，一一干掉。夺取直升机后科维特自己跑掉，剩下墓碑小队要继续开战。消灭屋顶的敌人后利用电梯离开，楼下的石狮有一把武器可以取得。随后会来到小巷，玩家需要避开坦克的攻击，由于小巷中也有敌人，因此需要注意来自敌人的炮火。在躲过坦克攻击后来到的小巷，铁门上有本关的狗牌。穿过小巷后来到建筑物，过后需要想办法炸掉坦克。这里有两种方式提供给玩家参考，一种是跑到坦克后面利用C4炸弹炸毁，另一种是在坦克的必经路上埋下反坦克地雷，待坦克驾驶过去就会引爆。干掉两辆坦克之后上船。周围的仪器都受到EMP的攻击，墓碑小队决定接收下这群难民。




▲下车后的小巷门上就有狗牌。


▲上电梯后转身，电梯上方有狗牌。


▲在这一层的吧台侧门的杂物室能找到武器。


▲下电梯后能在玄关的石狮找到武器（第一次经过是没有的）。


▲逃离坦克攻击后的小巷有狗牌。

怒海争锋

一觉醒来后找爱尔兰佬，在刚刚起床的路往前走。房间对着的走廊尽头右侧的船员休息室，卧铺的墙壁上有一枚狗牌。会合后发现美国泰坦号已经被未知的敌人袭击了，为了确定船上发生什么事，拿好武器之后，墓碑小队出发。开着小艇绕到缺口处，进入。沿着道路一直前进即可，在G46仓门的对面，武器箱上有一把武器。到了游泳的环节，到了中间的碎石出的钢筋有狗牌可以取得。一直到控制中心取得航程记录器之后，想办法逃离。开门，有大量敌人在这。继续开门后会往下掉，此时又会出现一大批的敌人。甲板的右边有个小缝隙，往下可以发现两个敌人，在


▲在醒后，走廊尽头的休息室有狗牌可以取得。



第二个敌人身后有武器收集。前进，往下跳，劫船。这里是赚取分数的大好时机，建议利用导弹和枪械攻击敌人舰艇，只要能形成连锁，高分不成问题。最后需要击毁敌人的直升机。这里有可能遇见刷不出敌人的Bug，需要留心。回到船上。船已经被敌人占领了，因此这里会发生激烈的战斗。继续往前，有一个阔口位置，这里会空降许多敌人，因此可以提前准备大杀伤性武器一网打尽。这里机库的运输机里面有一把武器。出到外面，帮助科维特之后他会被杀，空中会降下大批敌人，可以乘机攻击直升机，在敌人还没降下之前先杀死他们。当敌人降下时，可以先利用面具标记敌人，空中力量会给予我方支援。在科维特死后，舰尾的飞机残骸上有最后一个狗牌。爱尔兰佬互动后继续往上，找到加里森。


▲在G46仓门对面有一把武器。


▲游泳的环节中，钢筋上有一枚狗牌。


▲跳船前有一个巨大的缝隙，里面可以找到一把武器。




▲回船在机库的运输机能找到武器。


▲科维特死后能在舰尾的残骸上找到狗牌。

飓风拦截

从泰坦号获得的资料，中央的控制塔已经瘫痪，现在这艘军舰已经孤立无援。加里森决定先突袭机场，才能再往西前进。这个任务就落在墓碑小队身上。利用皮艇登陆后有一大批敌人，这里左侧搁浅的帆船上有一块狗牌。继续在坦克的掩护下前进，这边敌人的火力很猛，建议用面具标记敌人之后让坦克给予支援，我方配合攻击。到了震波影响到坦克内的人之后，玩家可以自己去搭乘坦克开路。先不搭乘坦克，在坦克左边手脚架的二层有一把武器，可以爬到三层后直接跳到二层的铁板末尾取得。接下来就是坦克战了，遇到中间过不去的路就绕道过就是，但是要小心敌人的装甲车机动性很高，小心不要被围攻即可。之后来到停车场，下坦克找到主控室降下栏杆，就能继续驾驶坦克前进。主控室就在栏杆中间位置，很好找。在这里往上，在二楼，从左侧箱子跳上房檐，绕一下就能找到武器。接着继续前进，由于友军已经所剩无几，因此需要靠自己前进了。如果坦克的HP所剩无几，则需要自己下来拿装备轰杀坦克。到达广场位置，有一辆坦克在。坦克身后有大批敌人，要小心。进入酒吧后，由于对于汉娜的计划有所不满，爱尔兰佬和她吵了起来。这里可以跳到吧台里面，内侧有一个狗牌可以取得。继续往前到桥，打过一波敌人之后，瑞克会被汽车卡住，剧情后堕入深海，往上游成功得救继续前进。在有武器库的地方可以取得反步兵的榴弹炮，灵活使用会让战斗难度直线下降。在拿到武器出去的左边仓库里，利用榴弹炮轰掉门左边的木箱，能取得武器。通过通道来到门前，这里有一定几率会发生不开门的情况，一旦发生读档重来。继续前进，在飞机场有大量的敌人在，谨慎地杀敌后，在中间有一架燃烧的大飞机，从飞机后方的楼梯绕上去，跳到机翼上能取得狗牌。出去。剧情发生，汉娜装作是敌人将墓碑小队抓了起来。在墓碑小队的帮助下，加里森他们顺利离开了海域。




▲登陆后的左侧帆船能找到狗牌。


▲驾驶坦克前的手脚架2层可以找到武器。


▲停车场上方2层，从左侧箱子跳到屋檐，绕过去可以获得武器。


▲在下装甲车的吧台后能找到狗牌。


▲炸掉机库左边储藏室的木箱能找到武器。


▲在停机坪的飞机上有一枚狗牌，可以从后面爬上机翼取得。

越狱风云

在监狱中受到了严酷的拷问，在这里玩家们能听到熟悉的汉语。当张将军得到想要的情报之后，他就离开了。视点回到了监狱，一个叫做帝玛的人给了瑞克一把小凿子，随后跟着他一起脱狱。干掉狱警后能取得武器，来到中间的控制塔，按下开关放出全部的犯人，监狱开始暴动。干掉敌人后来到营救爱尔兰佬的地方，在进入房间的右侧有一个狗牌，但由于太暗看不到，就在铁门上。继续往前，搭乘电梯后出去获得装备。在这里往左边的楼梯上去二楼，可以看到供电箱上有个狗牌可以取得。清空全部敌人之后，到主控室。随后发生守卫战，建议带上主控室内的武器进行应战。清空敌人后，大门开启，没想到却遭遇伏击。幸而得到汉娜帮助，她解释说她是为了保护金杰不得已而为之。在桥上有一辆坦克，需要先取得火箭弹解决掉敌人。继续往前，快到缆车位置时敌人有榴弹发射器和狙击手，这时候建议先把近处的敌人清理后，利用战术望远镜确定敌人位置。






▲在救出爱尔兰佬旁边的房间，铁门上有狗牌。


▲在往上，监狱大门的通道2楼的电箱上有狗牌。


▲缆车下方有一枚狗牌。

在通往缆车的桥左边，通道上有武器可以取得。随后利用狙击枪先将敌人解决。在缆车下方有一个狗牌记得回收，随后从缆车逃脱。但在这时敌人派出了直升机，帝玛因此丧生。

突破重围

两天后，瑞克等人准备前往空军基地，但发现周围都是士兵，这时候得到了陆战队的帮助。随后出去会遇见坦克，利用装备弹夹的C4炸弹将坦克炸掉，随后有两种方式，想要获得高分就利用队友的掩护或者利用屋子上方的枪械攻击，否则可以利用场景当中的坦克轰杀敌人。在蓝色建筑物上方往旁边的楼顶跳，可以取得武器。继续往前，这里如果保留有坦克的话难度会低上许多，继续往前，出城后拿武器的左边有一堆废弃车辆，地上有一把武器可以取得。一路杀过去到隧道，小心中间的敌人机枪。通过隧道，由于没了坦克作掩护，所以只能硬拼。跑到前方的建筑物，下方有一辆蓝色卡车，利用C4炸弹炸掉后，可以在车内发现狗牌。最后一把武器在这辆货柜车上方的建筑物楼顶，取得火箭筒的旁边有一堆箱子，箱子中间就是武器了。在这个位置可以击杀敌人的坦克，并且利用狙击枪击杀敌人会比较安全。之后过桥，进入大门找到格林兰少校。由于敌人实力太强大，他们陷入了苦战中。但这时汉娜给予建议，炸掉水坝把敌人的导


▲在第一个场景，蓝色建筑物旁边的楼顶有武器。


▲出城后废弃汽车旁边有武器。

弹全部淹掉。因此和她做了一次交易，只要能炸掉水坝，她就送小队到西边。出去后开车，来到水坝后，下方有大量敌人。在看见直升机时可以把它击落，让战斗变得轻松，场景中有不少的机关枪，因此要小心前进。过桥后会遇见直升机，跑到二楼能找到 RPG 将直升机干掉。随后继续往前，在发生战斗的工厂小屋往上，往左边的平台跳过去，可以找到木板上的狗牌。往下，干掉敌人后乘坐电梯往下。这里的长走廊可以先利用狙击枪干掉敌人。设置第二个炸弹之后，外面的门会有敌人爆破而入，建议利用机关枪迅速解决。出去后对面鹰台上有数个拿狙击枪的敌人，这边也用狙击枪解决吧。随后跑上平台，注意敌人位置。在有楼梯的位置需要奔跑跳跃过去，之后一路前行，引爆炸弹后，任务完成。格林兰也按照约定将小队送回舰艇上。此时舰船的形势并不乐观，张将军已经占领了苏伊士运河的北段，此时往上简直是自投罗网。


▲炸掉这辆车能在里面找到狗牌。


▲在蓝色货车附近建筑物顶楼的箱子中有武器。


▲在水坝工地，解决掉直升机之后，往工厂小屋的 2 楼左边跳跃能取得狗牌。



■运河终幕




▲武器点附近的飞机尾翼有一枚狗牌。


▲在取得狗牌的飞机前方有武器可以取得。


▲在找到金杰的医务室右边病床上有狗牌可以取得。


▲最后需要选择舍身自爆的人，分别对应不同结局。

墓碑小队赶到，打算支援瓦尔基丽号脱险，空投而下。到了甲板后有大量敌人在，由于障碍物很多，所以建议先使用面具标记清楚敌人的位置。一定时间后敌人还会派出直升机，建议优先解决。同时敌人当中还有使用 RPG 和狙击枪的。优先解决会比较安全。到了武器点附近，左边有一家还未爆炸的飞机，从机头跳上机身上方，在尾翼位置有一枚狗牌。在这架飞机的机头位置还有一把武器可以取得。继续往前，敌人还会派出直升机攻击，还好附近有配备箱，轻松解决不是问题。继续往前，要开始寻找加里森舰长。继续前进，发现派克竟然还活着，这里要灵活使用瞄准的技巧迅速杀敌。来到医务室，找到金杰。在右边的医疗床上能找到狗牌。在这个关键时刻，金杰打算和敌人谈判，虽然大家都觉得不可思议，在他强大的人格魅力下，有不少士兵加入我方。

是时候和张将军决一死战了，驾驶皮艇到敌人战舰的死角，设置炸药。但这时发生问题，炸药没法引爆。汉娜决定牺牲自己来炸掉船，爱尔兰佬也打算牺牲自己，这时候轮到玩家抉择了，交给谁是玩家的自由，分别对应两个结局。如果长时间不做决定的话，就是瓦尔基丽号被炸掉，那样就是另外一个结局了。

征服模式地图详解

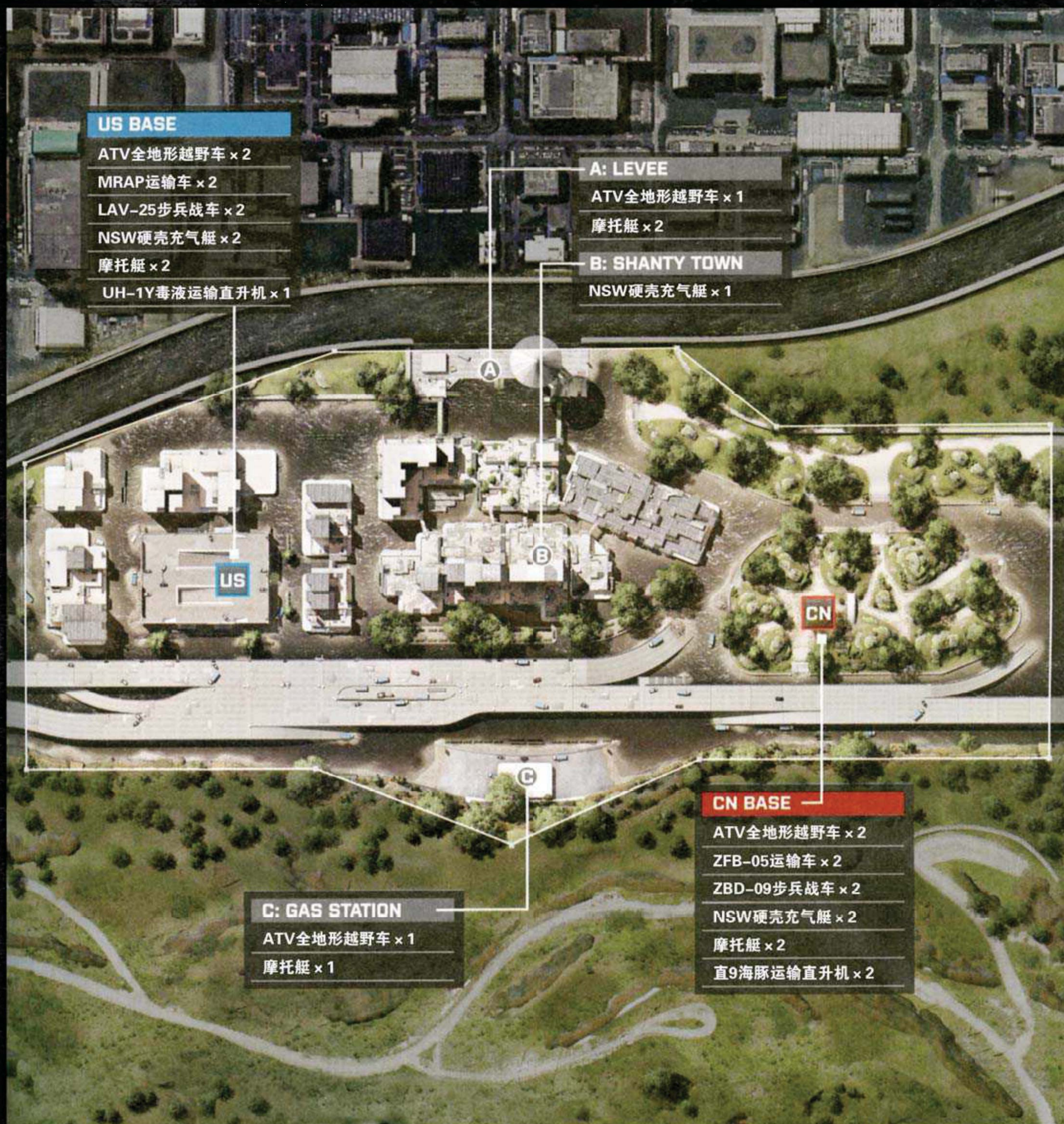
破晓行动



推荐小队职业搭配：突击兵 ×1，工程兵 ×2，支援兵 ×1，侦察兵 ×1

地图攻略：这张图是一张夜间地图，一共有5个据点可以占领。US方面最佳策略是占领A、B、C三个点。而CN方则是占领C、D、E点。战场的焦点在于C点——占领C点的队伍可以获得指挥官技能"部署空中战舰"，对于敌方玩家来说一旦AC-130出现，他们就是砧板上的肉。两队手中都没有太多的空中载具可以动用，所以建议玩家了解清楚自己的技术后再登机——因为这张地图有很多建筑，对于开飞机的玩家来说绝对是一场考验，在技术不太熟练以前还是三思而行为妙。同时，很多楼房可以通过电梯上去，所以这是狙击手们的好去处。当然，上到高处后也可以为队友们报点，支援队友作战。另一个要注意的是记得活用轻型载具，由于地图很大，轻型载具能够省去很多跑路时间，你肯定不想一整局都在疲于奔命吧？最后，如果双方实力差距不大且战况激烈，那么就占领三个点慢慢磨掉对方兵力值吧。

■水乡泽国



推荐小队职业搭配：突击兵 ×2，工程兵 ×1，支援兵 ×1，侦察兵 ×1

地图攻略：一张对称地图，只有3个据点。想要赢的话，不管是US还是CN都需要控制住A、B两点。因为A、B两点通过楼房等建筑连接在一起去，隔得很近，玩家可以通过楼房对A点进行防守，并且B点可以获得指挥官技能“巡弋飞弹”，所以一旦控制了B点，就能获得巨大的优势。双方都有机会完全控制三个点，这样能够快速削弱敌人的兵力值。另外，玩家可以把A点的水坝破坏掉，流出的水会淹没整个地图从而导致部分载具消失，步兵战车具有水陆两栖作战能力，所以不会被淹。在水坝被破坏后，很多玩家都会在水里游泳，这时候从高处攻击他们简直就是屠杀，所以这时候控制高处是非常重要的。

荒野游踪



推荐小队职业搭配：突击兵 ×1，工程兵 ×2，支援兵 ×1，侦察兵 ×1

地图攻略： 游戏中最大的地图，有5个点可供占领。RU和CN双方都有强大的火力支援，从坦克到战机，不一而足。由于战斗基本上是载具战，所以需要工兵为载具提供修理，加强持续作战能力。双方都有两套战术可以实施，第一套是占领A、B、C三个点。这套方案的好处在于三个点的距离都很近，可以相互支援，玩家重生后也不用跑太远的路，并且玩家可以依托坦克在C点建立起防御阵地，巩固防守的同时进攻D点。同时这三个点提供轻型载具，玩家可以趁敌人进攻这三个点时偷偷开车溜出去抢E，D两点。第二个方案是占领C、D、E三点，D点被玩家队伍占领后会向玩家基地方向靠近，可以减轻防守压力。而E点可以获得指挥官技能“部署空中战舰”，利用空中战舰可以有效减轻C点的防守压力。两个战术都各有特点，如何取舍就看玩家的选择了。

■ 度假胜地



推荐小队职业搭配：突击兵 ×1，工程兵 ×2，支援兵 ×1，侦察兵 ×1

地图攻略：由于只有3个据点，想要赢得胜利就必须占领至少2个点。US的最佳战术占领A、B两点，其中B点是争夺的关键点，它拥有指挥官技能“巡弋飞弹”，可以很好地支援地面部队，以及攻击B点楼顶和一楼部分位置。除此之外，B点楼顶还具有良好的视野，侦察兵可以很好地狙击敌人并为自己人报点，而且楼顶还有M82A3这种神器存在，备弹20发，打人不论哪里都是一枪死，CN方则是要占领B、C两点，除此之外，CN方可以派几名狙击手在C点南面的货轮上狙击A点和B点的敌人。双方的直升机可以给对手的狙击手施加压力，即使打不死也可以干扰其狙击。由于B点的争夺非常激烈，玩家可以考虑从旁边渗透至靠近敌人基地的据点，最后形成合围之势，即使无法占领敌人据点，也可以迫使敌人从B点抽兵回家救援。

水坝风云



信息集结 特征集结 动作集结 攻略集结

推荐小队职业搭配：突击兵 ×1，工程兵 ×2，支援兵 ×1，侦察兵 ×1

地图攻略：这张图一半是陆地，一半是水。B点是双方必争之地，进可攻，退可守——既可以直接杀至敌方基地，又可以依托稳固的防守控制一处据点，更为重要的是B点可以获得指挥官技能“部署空中战舰”，对于支援进攻十分有利。对于CN方来说，控制B、C点是关键，这两个点离本方基地都很近，容易支援，而RU则是控制A、B两点。对于攻占C点，建议玩家除了使用水面载具外，还可以动用直升机进行支援作战。如果B点被敌人占领了且久攻不下，玩家可以试试直接占领A、C点，因为只要占领两个据点玩家就可以获得胜利，又何必一定要纠结于B点呢?

极地监狱



推荐小队职业搭配：突击兵 ×2，支援兵 ×2，侦察兵 ×1

地图攻略：纯粹的步兵图，没有载具，所以玩家需要准备的是一把称手的武器。相对于 RU 方，US 在进攻方面具有天然的优势，可以很快地占领 A、B 两点，并且依托 B 点的工事进行防守。RU 方则需要占领 C、B 两点。B 点是地图的中心点，也会是战斗最激烈的地方，这里拥有两台 .50 机枪，可以对付从 A、C 两点过来的敌人。对付的办法是投掷烟雾弹在两个机枪射界上，然后一鼓作气冲出去，利用爆破性武器摧毁机枪台。另一个办法就是从地图北面绕进来，这个位置是机枪的死角，无法攻击到你，但是由于走廊狭窄，如果有敌人在里面的埋伏，极有可能中招。如果 B 点不幸被敌人占领且久攻不下，玩家可以试着绕过去直接去敌人基地附近抢点，迫使 B 点敌人回撤。如果可以，玩家可以占领所有旗子压着敌人基地打，经验可是哗哗地入手。

西沙风暴

A: DOCKYARD
RCB90/DV15武装快艇 × 1

B: BARRACKS
NSW硬壳充气艇 × 1

C: FIREBASE ISLAND
摩托艇 × 1

CN BASE
摩托艇 × 1
NSW硬壳充气艇 × 1
DV15武装快艇 × 1
Z-11W侦察直升机 × 1

US

CN

US BASE
摩托艇 × 1
NSW硬壳充气艇 × 2
RCB90武装快艇 × 1
AH-6J小鸟侦察直升机 × 1

D: SOLAR ISLAND
摩托艇 × 1

E: SHIPWRECK
摩托艇 × 1
AH-6J小鸟/Z-11W侦察直升机 × 1

推荐小队职业搭配：工程兵 ×3，支援兵 ×1，侦察兵 ×1

地图攻略：这张图是水面和空中的较量，控制了水面，就意味着有着强大的机动性去占领地图的任意一点。这张地图有5个据点，玩家至少需要抢下3个才能保证胜利。US最佳战术是占领A、B、C三点，占领B点后玩家可以派出兵力支援北面A点和南面C点的友军，形成一条稳固的防守链。CN方则要尽量抢下A、B、D三点，如果US没有投入太多兵力的话，可以尝试占领E点。CN的水面舰艇需要确保敌人不会迂回到D点和E点，这需要玩家封锁D点和E点附近的水域。US如果比较大胆，可以选择占领E点，但是同时防守4个点的难度很大，请三思而行。鉴于载具作战的成分较多，所以需要工程兵为载具战做准备，而支援兵则是负责给工兵们补充子弹。

信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

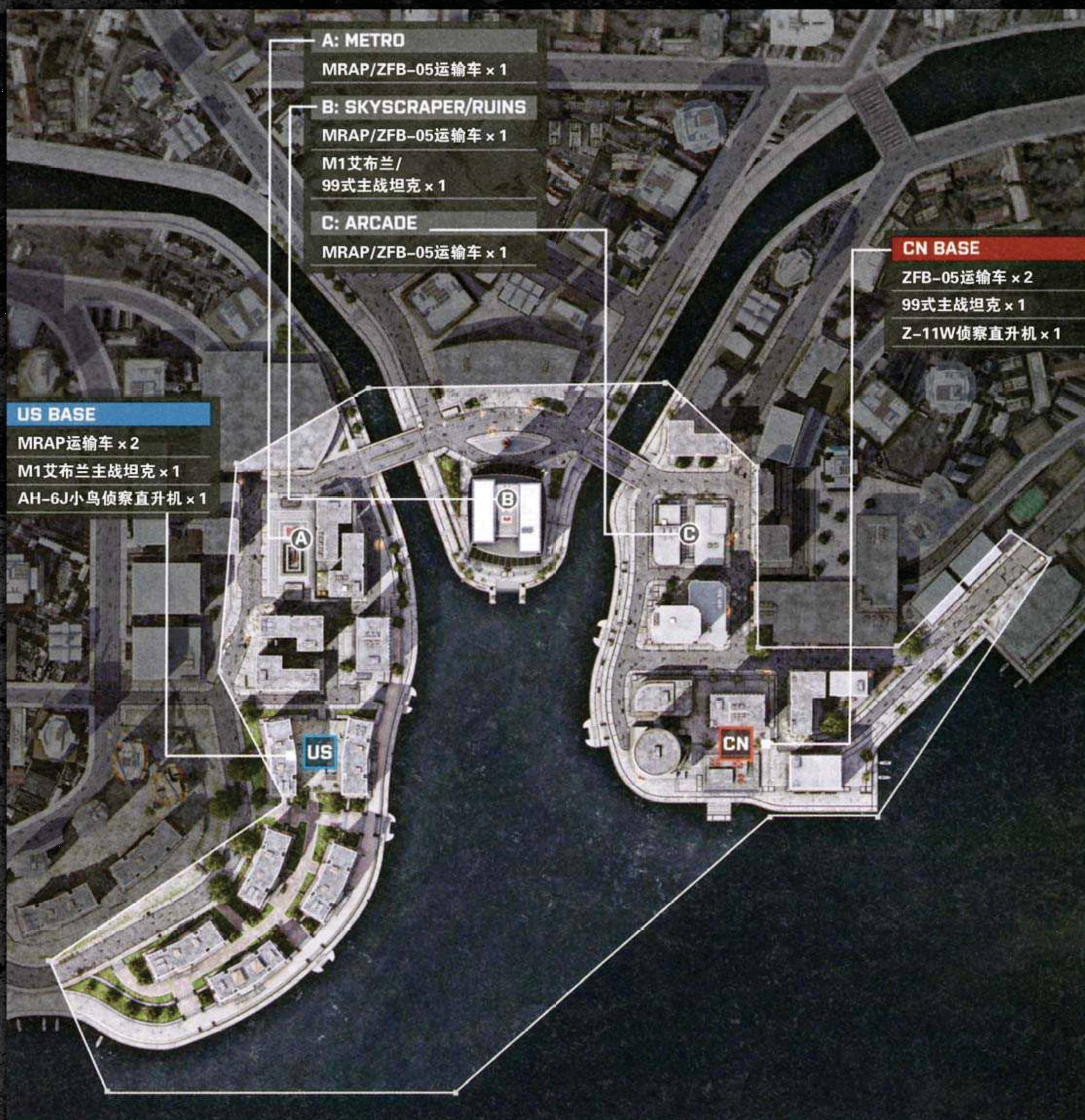
■ 广播中心



推荐小队职业搭配：突击兵 ×1，工程兵 ×2，支援兵 ×1，侦察兵 ×1

地图攻略：向《007 黄金眼》致敬的地图。有 4 个据点可供占领，双方需要尽可能占领 2~3 个据点确保胜局。这张图有对地攻击机，如果运用得当，甚至可以只手改变战局。所以请确保让队伍里最优秀的飞行员登机。RU 方最佳战术是占领 A、B、C 三点，而 CN 方则是占领 B、C、D 三点。B 点是作战的焦点，不仅因为它在最中间，而且占领它还能指挥官技能“部署空中战舰”。而 C 点具有停机坪，可以生成武装直升机支援玩家作战。由于 A、D 两点对于 B 点具有防守优势，如果 A、D 点被敌人控制得太久，那么战局基本就只有输的份。因为这张图也有较多载具，所以需要多一些工程兵去摧毁敌方载具并维修己方载具，支援兵则负责弹药的补给。如果有实力，玩家需要尽可能地占领 4 个点彻底压制敌人。

上海之围



推荐小队职业搭配：突击兵 ×1，工程兵 ×2，支援兵 ×1，侦察兵 ×1

地图攻略：该图位于上海，有3个据点可占领。US和CN双方都会争夺至少2个点确保胜局，US方最佳战术是占领A、B两点，CN方则是B、C两点。因为C点有指挥官技能“巡弋飞弹”并且位于地图中央，所以战斗的焦点会在C点，游戏刚开始可以通过直接坐电梯上楼占领C点。同时，楼顶也有M82A3多用途狙击步枪，可以用来对付敌方侦察直升机。如果C点久攻不下，那么可以选择直接炸毁大楼迫使据点移位。活用直升机能够有效减少战斗压力，另外尽量多开载具，你肯定不想全场都是在到处跑路。

■ 废弃工厂



推荐小队职业搭配：突击兵 ×2，工程兵 ×2，支援兵 ×1

地图攻略：双方的主要交火点在B、C两点，可以说谁能够控制住B、C两点，谁就能赢下比赛。一旦占领了B、C点，就可以轻松到达楼顶以获得良好的视野，并利用高处进行火力压制。同时因为B、C两点间隔不大，玩家可以很快地支援另一个点，并在两个点之间转移。如果要确保守住B、C点，别忘了让己方坦克在这两点之间游荡，这样能够很好地帮助玩家防守据点。不用太过于担心靠近自己基地的点，即使被人渗透抢了也会有队友负责夺回来的——渗透过来的敌人人数不可能太多。如果玩家已经完全掌握了B、C两点，那么完全可以直接推进，占领地图上所有的点，尽快获得胜利。

奖杯攻略

奖杯总数	43	铜杯	26	银杯	13	金杯	3	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	35小时
在线奖杯	6
最少通关次数	3
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	有
硬件需要	无

本作的奖杯难度非常低，几乎算得上是系列上最低的一作了。大部分奖杯都在战役中可以完成，因此只要完成三种难度的战役模式，打出高分并且按照前文的收集方式收集的话就能完成大部分的奖杯了。而三个结局也只需要打最后一关三次，最后选择不同的人重复解锁即可。在分数上有一点小建议是难度选择简单，利用辅助瞄准连续杀敌能取得很高的分数。至于每一关的特殊目标，只要留意达成条件并不难完成。最后的在线奖杯只需要多玩就能达成，没有难度。大概35个小时左右就能达到白金。

白金路线

1、第一次选择简单难度，将游戏通关的同时尽量取得高分，完成个别奖杯的特殊要求，同时按照前文攻略完成全收集，完成第一个结局。

2、第二次通关选择最高难度，稳扎稳打将游戏通关后，选择第二个结局。

3、第三次打最后一关，选择出另外一个结局，至此单机部分可以全部完成。

4、选择多人模式，挑战在线奖杯后，白金。


爆破专家
Demolition man 银杯
取得条件：在战役中的突破重围获得15000分。


舰队守护神
Guardian of the fleet 银杯
取得条件：在战役中的运河终幕获得6000分。


全副武装
Full arsenal 金杯
取得条件：在战役中解锁全部的小任务和搜集品。


鱼
Fish 铜杯
取得条件：完成简单难度的战役。


邓恩的骄傲
Dunn's pride 银杯
取得条件：在战役中的揭开序幕获得7000分。


不畏风雨
Braving the storm 铜杯
取得条件：在战役中完成飓风拦截。

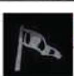

狼披羊皮
Wolves in sheep's clothing 铜杯
取得条件：在战役中完成上海突围。


巨神陨落
The fall of a Titan 铜杯
取得条件：在战役中完成怒海争锋。


绝命破晓
Dead by dawn 铜杯
取得条件：在战役中完成越狱风云。

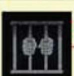

日出开火
Guns at dawn 铜杯
取得条件：在战役中完成运河终幕。


白金奖杯
Platinum Trophy 白金
取得条件：收集其他奖杯。

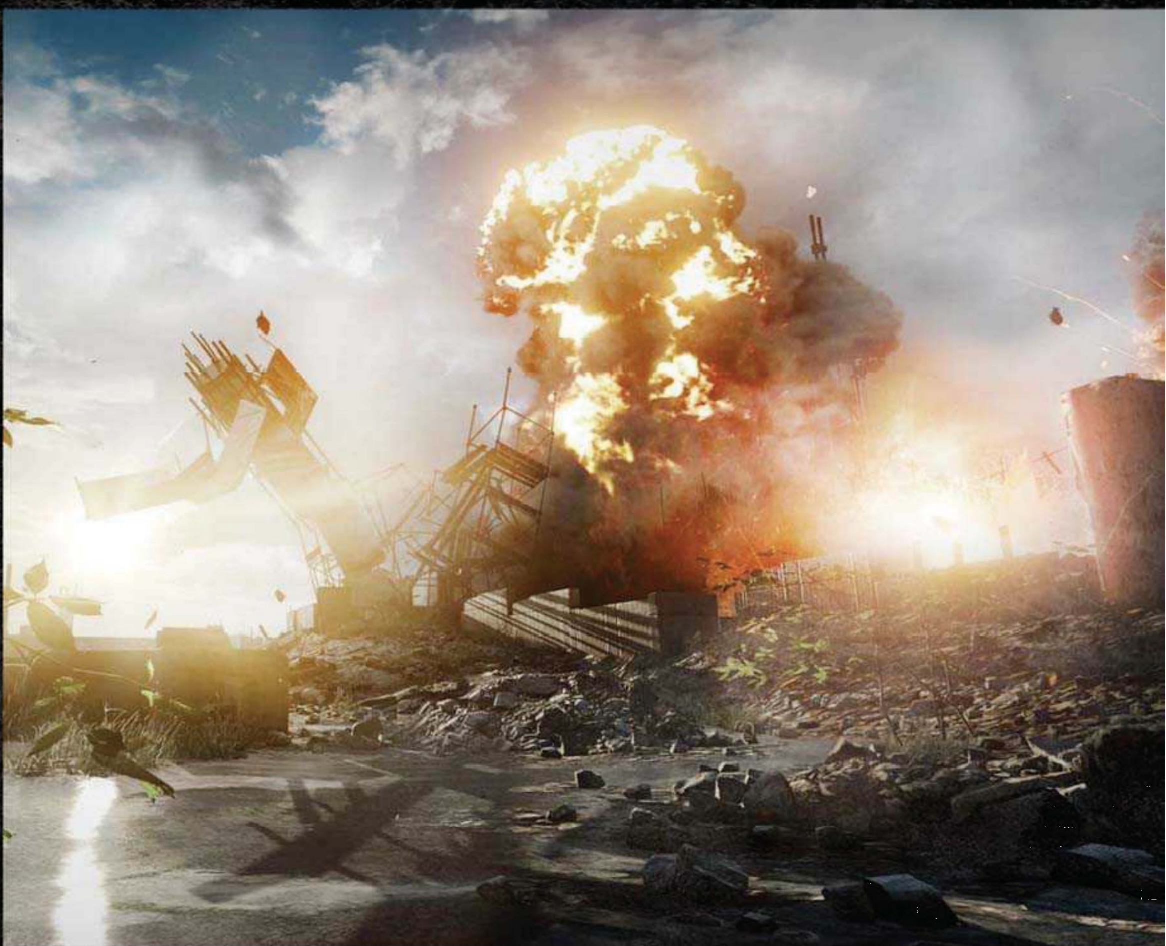

风雨使者
Storm bringer 银杯
取得条件：在战役中的飓风拦截获得20000分。


一人暴动
A one-man riot 银杯
取得条件：在战役中的上海突围获得11000分。


恐怖深渊
Terror of the deep 银杯
取得条件：在战役中的怒海争锋获得11000分。


战士
Gladiator 银杯
取得条件：在战役中的越狱风云获得12000分。


身负重担
Above and beyond the call 银杯
取得条件：完成所有战役小任务。



巴库垂钓
Fishing in Baku 铜杯
取得条件：在战役中完成揭开序幕。

洪水来临
Antediluvian 铜杯
取得条件：在战役中完成突破重围。

本来就是快到了…
It was on the way... 铜杯
取得条件：在战役中找出6个搜集品。

随便四周看看
Took a casual look around 铜杯
取得条件：在战役中找出9个搜集品。

仔细搜查
Methodical search 铜杯
取得条件：在战役中找出15个搜集品。

搜了一下
Done some searching 铜杯
取得条件：在战役中找出12个搜集品。

地毯搜索
No stone left unturned 铜杯
取得条件：在战役中找出18个搜集品。

全方位搜索
Every nook and cranny 铜杯
取得条件：在战役中找出21个搜集品。

意外发现
Stumbled over it 铜杯
取得条件：在战役中找出3个搜集品。

狼
Wolf 银杯
取得条件：完成正常难度的战役。

墓碑
Tombstone 银杯
取得条件：完成困难难度的战役。

侦察
Recon 金杯
取得条件：在战役中找出28个搜集品。

精密策划
Well placed 铜杯
取得条件：在战役的揭开序幕中使用



C4炸药击杀10人。
说明：首先要在配备箱中选择C4炸药，然后埋在敌人较多的位置，离远一些引爆即可。

拖吊车
Wrecker 铜杯
取得条件：在战役的上海突围中多重击杀10次。
说明：最好达成的位置就在顶层的回廊处，在进行守备战的时候往楼梯上设置大量的阔刀地雷，炸到敌人的时候迅速连杀敌人即可达成。

致命快艇
Blood wake 铜杯
取得条件：在战役的怒海争锋中爆头30次
说明：比较考验技术，但不算难。

战龟
War turtle 铜杯
取得条件：在战役的飓风拦截中使用RPG击杀15人
说明：注意RPG的子弹头剩余数目，往敌人多的地方攻击即可。

入侵者
Infiltrator 铜杯
取得条件：在战役的突破重围中取得10次濒死击杀
说明：建议选择简单难度，避免因为失误而失败。

刺激 2013
Shawshank 铜杯
取得条件：在战役的越狱风云中使用小刀击杀5人

为了墓碑小队
For tombstone 铜杯
取得条件：在战役中让瓦尔基丽号被摧毁

为了人民
For the people 铜杯
取得条件：在战役中牺牲爱尔兰佬来拯救瓦尔基丽号

为了理想
For the cause 铜杯
取得条件：在战役中牺牲汉娜来拯救瓦尔基丽号

耐心是种美德
Patience is a virtue 银杯
取得条件：达成战役中的三种结局

割喉…
Turn around... 铜杯
取得条件：在多人模式下进行5次狗牌击杀

大获全胜
Won them all 铜杯
取得条件：在每种游戏模式下各赢一回合

.45 经典老派
.45 old school 银杯
取得条件：在多人模式下使用M1911手枪击杀45人

炸弹小组
Bomb squad 银杯
取得条件：在歼灭时设置炸弹5次

叫长官好
Call me "Sir" 金杯
取得条件：晋升至阶级25



DVD光盘内容介绍

《PS3 专辑》第 24 辑采用影像 DVD 光盘，包含精彩游戏影像与视频攻略，玩家可在 PC 或 PS3 上直接播放。“特别收录”部分的数据可通过 PC 打开，完整内容位于光盘根目录下的“VIDEO”文件夹内，分为“奖杯图标”、“特色主题”、“游戏壁纸”以及“游戏原声”四大部分，可根据需要进行使用。



新作影像

超级机器人大战 OG 无限战斗 / 怪物猎人 边境 G
真・三国无双 7 With 猛将传 / 最终幻想Ⅹ / Ⅹ-2 高清重制版
黑暗之魂Ⅱ / 龙珠 ZZ 之战 / 如龙 维新
机动战士高达 EXTREME VS.FB/ 神偷 / 真・高达无双



视频攻略

《横行霸道Ⅴ》全飞车特技
《横行霸道Ⅴ》全飞机飞行特技
《COD 幽灵》全电脑收集










奖杯图标

BATTLEFIELD 4、横行霸道Ⅴ、苍翼默示录 刻之幻影、妖圣剑士 F、木偶历险记、守护者联盟、泪洒三重冠Ⅱ 霸王的末裔等 10 款游戏的奖杯图标
【“奖杯图标大集合”中包括的游戏均是 PS3 专辑制做过攻略研究或奖杯攻略的游戏，设计精美有趣的图标值得大家收藏和鉴赏。】

游戏原声

BEYOND TWO SOULS

超凡 双生、横行霸道Ⅴ、刺客信条Ⅳ 黑旗、仙乐传说等 200 余首游戏原声与主题曲 MP3
【光盘中提供的 PS3 游戏原声均为 MP3 文件，使用者可以直接将光盘放入 PS3 或电脑光驱中欣赏，也可拷贝至便携播放设备中，欣赏起来更为方便。】

特色主题

COD 幽灵、刺客信条Ⅳ 黑旗、超凡双生、蝙蝠侠 阿克汉姆起源、GT 赛车 6 等 50 个精美特色主题
【光盘中的主题无法直接在 PS3 中进行复制，如需使用，必须先将光盘放进电脑光驱，然后在 U 盘、PSP 等移动存储设备的根目录下建立“/PS3/THEME”文件夹，再将准备拷入 PS3 的主题文件（“.p3t”后缀的文件）复制到该文件夹下，将存储设备与 PS3 连接后，就能在“主题设置”中选择安装自己喜欢的主题了。如果有兴趣，您还可以使用光盘中附带的主题制作工具制作自己喜爱的主题，当然，在这个文件夹内我们还为您准备了这两个工具的使用教程。】







游戏壁纸

闪电归来 最终幻想ⅩⅢ、极品飞车 劲敌、泪洒三重冠Ⅱ 霸王的末裔、刺客信条Ⅳ 黑旗等 30 余张高清游戏壁纸。
【光盘中提供的壁纸全都是可完美适应 PS3 分辨率的 1080p 高清图片，使用者可直接将光盘放入 PS3 主机内欣赏，或将其拷贝至 PS3 的硬盘中作为壁纸。】


TEARS TO TIARA II
ティアーズ・トゥ・ティアラ



PS3 专辑

VOL.24

PS3 SPECIAL

劲作集结

如龙 维新

战国BASARA 4 / 神偷 / GT赛车 6

新・萝萝娜的工作室 起始的物语 阿兰德的炼金术士

攻略集结

超凡双生

COD 幽灵

苍翼默示录 刻之幻影 / 横行霸道Ⅴ / 泪洒三重冠Ⅱ 霸王的末裔

木偶历险记/妖圣剑士F / BATTLEFIELD 4

特企集结

洛圣都建造者

Rockstar North的五年开发历程

SCE日本工作室的救赎

奖杯攻略

BEN 10 全面进化 / Get Up and Dance / 守护者联盟

死侍 / 无双大蛇2 终极版 / 雨



更多游戏书刊请访问
www.ucg.cn

PS3专辑光盘定价：35.00元

本手册随盘附赠不能单独销售